# Die schlafende Schöne

Ein Abenteuer für Pendragon von Daniel Neugebauer

Weit im Norden von Camelot, dort wo die Themse durch den Campacorentin Forest fließt, steht mitten im Wald eine verzauberte Burg, von Rosenranken umwachsen. Darin ruht, im höchsten Turm auf einem weißen Bett, eine wunderschöne Prinzessin im traumlosen Schlaf. Viele Ritter haben bereits nach der Schönen gesucht, doch keinem ist es bislang gelungen siegreich zurückzukehren. Es heißt, dass nur derjenige, der die schlafende Schöne aufrichtig liebt, sie aus ihrem Schlummer mit einem Kuss wecken kann. Viele Jahre sind vergangen seit die letzten Ritter auszogen um die Burg zu finden und die Geschichte geriet nahezu in Vergessenheit.

**Zusammenfassung**
Das Abenteuer führt einen einzelnen Ritter oder eine Gruppe durch den verzauberten Campacorentin Forest und bringt sie schließlich zur Burg der schlafenden Schönen Annice. Dort entpuppt sich Annice als ein blutsaugender Vampir und versucht die Ritter zu töten. Nur ein Frommer Ritter kann den Fluch von der Rosendame nehmen und ihr ewigen Frieden schenken. Sollte er sie auch noch wahrhaft lieben, so kann der Fluch von ihr genommen werden. Doch dazu muss ein Scherge der Göttin Juno selbst besiegt werden!

**Hintergrund**
Annice, die schlafen Schöne, stellte selbst die Anmut so mancher Göttin in den Schatten. Ihr Haar war schwarz wie Ebenholz, ihre Haut weiß wie Schnee und ihre Lippen rot wie Blut. Dies alles gefiel der Göttin Juno nicht und eifersüchtig verfluchte sie Annice zu einem Dasein in todlosem Schlaf. Fortan sollte sie nur erwachen um sich vom Blut der Lebenden nähren. Und nur ein wahrhaft frommer Mann könne ihr den ewigen Schlaf schenken und einer der sie wahrhaft liebt könne sie nach ihrem Tod mit einem Kuss erretten.

**Eine Dame in Not?**
Die Ritter können über vielerlei Wege von der Geschichte der schlafenden Schönen erfahren, doch egal wie sie auf die Legende aufmerksam werden, sie werden nur davon hören, dass eine Maid zu ewigem Schlaf verflucht wurde, weil sie die Schönheit einer Göttin in den Schatten stellte. Erlösen könne man sie mit einem Kuss in wahrer Liebe. Doch keiner schaffte es bislang sie zu erlösen und nie kam ein Ritter von seiner Fahrt zurück. Der Spielleiter sollte kein Wort über den Vampir verlieren, das bleibt eine böse Überraschung.

**Die verzauberten Wälder**
Düster ragen die Äste über die ausgetretenen Pfade des Waldes. Keine Menschenseele wagt sich so tief in den verzauberten Wald und die Bäume sind seit Jahrhunderten von den Äxten der Holzfäller verschont geblieben. Die Probe auf *Jagd -5* ist nötig um sich nicht im Wald zu verirren. Gelingt die Probe geht es weiter zum Baumkreis. Misslingt die Probe haben sich die Ritter im Wald verirrt.

**Verirrt?!**
Wer sich im Wald verirrt würfelt mit 1W6: (**1**) Die Themse! Ein guter Orientierungspunkt (*+5 Jagen*) um den Weg zum Baumkreis zu finden / (**2**) Eine alte Hütte im Wald. Eine schöne Hexe bereitet ein köstliches Mahl und bietet ihr Bett für die Nacht an (*Faul* und *Lüstern*). Bleibt der Ritter stiehlt die Hexe ihm 1W6 Jahre seines Lebens. Bei einem Kampf verwandelt sich die Hexe in einen Bären / (3-**4**) Ein Eremit bittet den Ritter seine Sünden zu beichten (*Ehrlich*). Sagt der Ritter die volle Wahrheit, weist ihm der Eremit den Weg zum Baumkreis / (**5**) Auf einer Lichtung steht ein zerschlissenes Zelt mit einem Wappen aus längst vergangener Zeit. Auf einer Liege ruht ein verstorbener Ritter. Er hat eine Karte zur Burg der Rosendame (*+10 Jagen*) / (**6**) Ein Apfelbaum mit nur einer feuerroten Frucht! Er wird von einem weißen Löwen bewacht. Mit drei Fertigkeiten muss man ihn gewinnen um den Apfel zu erhalten. Auch ein Kampf ist möglich um den Apfel zu erringen. Doch stirbt der Löwe, verdorrt auch der Apfel. Die Frucht kann dreimal alle Wunden heilen.

Nach einer Begegnung kann der Spieler einen weiteren Wurf auf *Jagen* ablegen (mitsamt etwaiger Boni) um den Weg zum Baumkreis zu finden. Misslingt dieser sollte die Tabelle *Lost in the Woods* aus dem GRW zurate gezogen werden.

**Der Baumkreis**
Wer sofort den Weg zum Baumkreis findet, trifft auf den Blaue Ritter (Werte: Berühmter Ritter). Dieser fordert sein Gegenüber zum Duell heraus. Gewinnt der Blaue Ritter verlangt er einen Wunsch den der Ritter nicht abschlagen darf (siehe unten). Gewinnt der SC muss der Ritter ihm einen Wunsch erfüllen. Der Blaue Ritter ist ein magisches Wesen aus dem Feenreich und der Spielleiter sollte entscheiden was in seiner Macht steht und was nicht.

**Wünsche des Blaue Ritters**
Wann der Blaue Ritter seinen Wunsch einfordert liegt beim Spielleiter. Es könnte sofort sein, es könnten Jahre vergehen oder es könnte sogar der Sohn des SCs sein, der den Wunsch erfüllen muss. Gewürfelt wird mit 1W6: (1)Dient mir ein Jahr in meinem Reich in Arkadien, dem sagenhaft Reich der Feen / (2)Gebt mir die Hand eurer erstgeborenen Tochter / (3) Bringt mir ein magisches Geschenk innerhalb eines Jahres / (4) Lasst mich euren jüngsten Sohn als Knappen nehmen / (5) Gewährt meinem Volk freien Durchlass auf eurem Lehn / (6) Richtet ein Fest für meine Familie aus, auf das selbst in 100 Jahren noch davon gesprochen wird!

**Die umwachsene Burg**
Vom Baumkreis aus führen dunkelrote Rosenblüten in Richtung der Burg. Das Gemäuer mit den Hohen Türmen und der zinnenbewehrten Mauer ist völlig mit Rosenranken bewachsen. Nur mit der Klinge kann man sich einen Weg hineinbahnen.
In der Burg liegen Helden in rostigen Rüstungen. Rosenranken haben ihre Körper umwachsen. Annice ruht im höchsten Turm. Die Ranken wachsen hier so dicht, dass kein Tageslicht hineinfällt.

**Der schlafende Schrecken**
Reglos liegt sie da auf ihrem weißen Bett. Ihr Haar so schwarz, ihr Gesicht voll Anmut und Liebreiz. Jeder Ritter der sie so sieht, darf auf der Stelle eine Liebe zu Annice entwickeln (2W6+6).
Will ein Ritter nun Annice erlösen, so braucht er nur vorzutreten und sie zu küssen. Doch sobald seine Lippen die ihren berühren, spürt er eine unmenschliche Kälte im ganzen Leib und die Schöne schlägt die Augen auf. Ihre Mund ist weit aufgerissen und sie entblößt spitze Fangzähne. Wer nun ein Wurf auf *Fromm* schafft, den kann der Vampir in dieser Runde nicht angreifen. Außerdem erhält der Ritter einen Bonus von +5 auf einen Angriffswurf gegen den Vampir.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRO 13 | Bewegen 3 | Schw. Verletz. | 17 |
| GES 15 | Schaden 5W6 | Niederschlag | 13 |
| STR 14 | Trefferpunkte 30 | | |
| KON 17 | Rüstung 5 | Aussehen | 18 |

Fertigkeiten: Zähne und Klauen 15
Bei einem kritischen Treffer verbeißt sich Annice in den Hals des Ritters. Schafft er es nicht sie in der nächsten Runde mit *Schwert -5* von sich zu schlagen, raubt sie ihm 1W6 KON. Andere Ritter können Annice weiterhin angreifen, allerdings auch mit einem Malus von -5 um den Gefährten nicht zu treffen.

**In Liebe verfallen**
Wer allerdings eine Liebe zu Annice entwickelt hat, der muss seine Liebe gegen das Aussehen des Vampirs testen. Schafft es Annice den Ritter zu becircen, so kann er keine Klinge gegen sie erheben. Gelingt der Wurf auf Liebe hingegen, so erhält der Ritter die üblichen Boni um Annice anzugreifen. Er weiß, dass nur die Liebe Annice erretten kann.

**Leben nach dem Tod**
Ist Annice gepfählt muss der Ritter mit der erwachten Liebe sie ein weiteres Mal küssen (*Volksweisheit +5* kann hier helfen um sich zu erinnern). Mit einem Mal verschließen sich alle Wunden und Annice erwacht aus einem langen, traumlosen Schlaf. Der Ritter darf seine Liebe anschließend um 1W3 erhöhen, schließlich hat hier wahre Liebe gegenüber dem Schrecken gesiegt!

**Der Rankendrache**
Doch kaum ist Annice vom Fluch befreit, greift Junos Scherge an. Alle Ranken bewegen sich zum Burghof und verknüpfen sich zu einem gewaltigen Rosenrankendrachen. Seine Augen sind glutrot. Die Zähne lange Dornen und wütend stürzt er sich in den Kampf gegen die Ritter (siehe Werte eines Wyvern, nur dass der Rankendrache nicht fliegen kann).

**Siegreich!**
Ist der Rankendrache besiegt, zerfallen die Ranken zu Staub und werden vom Wind davongetragen. Sollte der Ritter Annice zu seiner Frau nehmen, so ist diese Burg nun sein Lehn.

**Ruhm**
10 für das Durchqueren des Waldes/25 für das Besiegen des Blauen Ritters/50 für das besiegen von Annice/ 25 für die Rettung Annices/100 für den Tod des Rankendrachens.

# SPRiNGDRAKE

## BARBARiANS OF LEMURiA

*by Günther Lietz*

*Wenn sich die Winde des Südens mit den Stürmen des Nordens vereinen, wenn die Böen des Osten hinzustoßen und die Brisen des Westens den aufziehenden Sturm umschmeicheln, dann ist es an der Zeit sich in die Lüfte zu schwingen und auf dem Rücken eines Drakk einen der ihren zu jagen - den schlimmsten, den wütendsten und wildesten von ihnen. Den Drakk aufzustöbern, ihn zu jagen, zu ermüden und die wilde Bestie zu zähmen, entlang den unbezwingbaren Klippen der Besharoon Mountains, das ist das Ziel derer, die an der großen Jagd teilnehmen, dem Springdrake ...*

Einmal im Jahr, wenn sich laut dem ewigen Kalender der unsterblichen Drachenhexe Draconia die blühende Natur der Empty Lands dem Anfang eines neuen Zyklus nähert, versammeln sich die mutigsten und geschicktesten Barbaren Lemurias in Parachon, der beißenden Stadt. Parachons Beiname rührt von der ovalen Stadtmauer her, deren Zinnen wie scharfe Drachenzähne geformt sind und sich nadelspitz in den weiten Himmel recken.

Der herrschende Patriarch von Parachon, der feiste Handelsfürst Andra-Kaan, Gebieter über die berüchtigte Söldnerlegion *Die Leere Faust*, richtet auch dieses Jahr die große Jagd aus. Die Jagd auf einen gewaltigen Drakk.

Es handelt sich stets um ein männliches Exemplar, voller Wildheit und Blutdurst – ein geflügeltes Monstrum, dass sich anschickt die Herrschaft über seinesgleichen anzutreten und starke Nachkommen zu zeugen.

Auch dieses Jahr strömen die Massen nach Parachon, um sich das Spektakel anzuschauen, vielleicht einen reichen Händler zu bestehlen, eine gute Wette zu platzieren oder gar selbst den Drakk zur Strecke zu bringen und das Springdrake zu gewinnen. Parachon ist voller Leben und in den Gassen der Stadt drängen sich die Besucher dicht an dicht.

Auch die Helden hat es in das reiche Parachon verschlagen, denn jeder wahre Held wird sich der Herausforderung dieser Jagd stellen wollen. Sicher nicht nur des Ruhmes wegen, denn der Sieger erhält einen ausgebildeten Kriegsdrakk, einen edlen Sattel aus bestem Leder und Gold und einen Beutel voll seltener Juwelen.

Bevor Andra-Kaan auf die obersten Stufen der Jadetreppe tritt, die zu seinem opulenten Palast führt, bleiben den Helden noch einige Tage Zeit, in denen sie bereits Vorbereitungen treffen können. Jedem Teilnehmer des Springdrakes wird zwar leihweise ein Drakk zur Verfügung gestellt, aber es steht auch jedem zu, sich anderweitig an der Jagd zu beteiligen. Auch andere Barbaren sind bereits unterwegs, um sich in den Klippen umzuschauen und herauszufinden, wo sich das kräftigste männliche Exemplar befindet, der nur *Der gelbe Schatten* genannt wird.

Der Favorit und unbestrittene Liebling der Massen ist dieses Jahr übrigens Thanodal, ein Barbar aus den Mountains of Axos. Er ist ein grimmiger und schweigsamer Mann, der vor allem auf die edlen Frauen Parachons großen Eindruck macht.

Weniger angesehen ist Ban'Afidaal aus Halak, der offiziell als Teppichhändler auftritt und mit seinem schwarz vermummten Gefolge derzeit einen Palast in Parachon bewohnt. Es sind Gerüchte im Umlauf, dass es sich um einen Assassinenführer handelt. Und diese Gerüchte sind wahr!

Sobald Andra-Kaan in das Smaragdhorn von Parachon stößt, beginnt die Jagd. Die meisten der Jäger reiten auf Drakks los und vor allem in den ersten Minuten behindern sich alle gegenseitig. Erfahrene Männer wie Thanodal und Ban'Afidaal warten in Ruhe ab, bevor sie sich ebenfalls in die Lüfte erheben. Zumal der mysteriöse Ban'Afidaal keinen Augenblick mit der Jagd verschwenden wird, sondern plant den erfolgreichen Jäger abzufangen und zu erledigen, um anschließend den Ruhm für sich zu beanspruchen. Das würde ihm so manche Türe zu den Mächtigen Parachons öffnen.

Thanodal wird dagegen niemals einen unehrenhaften Gedanken hegen. Aber seine Fähigkeiten als Spurenlesen und Jäger sind beschränkt. Dennoch verfügt er über die mysteriöse Fähigkeit der flüsternden Stimme und ist in der Lage, jedes Tier zu beruhigen. Eine wahrlich mächtige Fähigkeit, denn Thanodal könnte den gelben Schatten einlullen und unvorsichtig machen - falls er ihn denn findet.

Der gelbe Schatten hält sich tief in den Besharoon Mountains auf. Der Drakk ist ein wirklich beeindruckendes Exemplar und hat sich bereits auf die Suche nach paarungswilligen Weibchen gemacht. Deswegen ist er oft in Begleitung von zwei weiteren Drakks, die sich manchmal abseits des großen und übellaunigen gelben Schattens befinden, seinem Ruf aber unverzüglich folgen.



Darum kann es durchaus passieren dem gelben Schatten alleine zu begegnen.

Natürlich genießt jeder erfolgreiche Jäger großes Ansehen, aber wer den gelben Schatten fängt und gar noch zähmt, dem ist der uneingeschränkte Respekt eines jeden Barbaren sicher. Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg.

Als Spielszenen sind rasante Verfolgungsjagden in den hohen Schluchten denkbar oder knapp über Wasserflächen hinweg. Jäger könnten auf die Idee kommen dem gelben Schatten eine Falle zu stellen. Das übellaunige Biest könne gar auf die Idee kommen und selbst zum Angriff übergehen.

Neben den Gefahren der Jagd selbst und den anderen tapferen Jägern, ist da auch noch der Schurke Ban'Afidaal, der nur auf eine günstige Gelegenheit wartet, um sich selbst als erfolgreicher Jäger zu inszenieren. Wer ihm dabei im Weg steht, wird ausgeschaltet.

Viel Spaß beim diesjährigen Springdrake!

### *Der gelbe Schatten (Drakk)*

**Attributes**: Strength 9, Agility 1, Mind 0
**Combat Abilities**: Attack with 1 bite +4, damage 2d6; Attack with 2 claws +2, damage 2d6-1; (If both claws hit, the Drakk will try to carry its prey away to its nest)
**Defence**: 2; **Protection**: d6-2 (tough hide); **Lifeblood**: 40

### *Thanodal*

**Attributes**: Strength 3, Agility 2, Mind 0
**Combat Abilities**: Brawl 1, Melee 2, Ranged 3
**Careers**: Barbarian 3, Hunter 2
**Defence**: 1; **Protection**: Medium armour (d6-1); **Lifeblood**: 15
**Boons**: Hard-to-Kill; **Flaws**: -
**Gear:** Greataxe (d6+2)

### *Ban'Afidaal (Villain points 5)*

**Attributes**: Strength 2, Agility 2, Mind 2
**Combat Abilities**: Brawl 1, Melee 2, Ranged 3
**Careers**: Assasin 2, Hunter 2, Soldier 1
**Defence**: 2; **Protection**: Light armour (d6-2); **Lifeblood**: 12
**Boons**: Sneaky; **Flaws**: -
**Gear:** Dagger (d3), Sword (d6)

### *Assassine (10 Handlanger)*

**Attributes**: Strength 1, Agility 1, Mind 0
**Combat Abilities**: Brawl 1, Melee 2, Ranged 2
**Careers**: Assassin 2
**Defence**: 1; **Protection**: Light armour (d6-2); **Lifeblood**: 10
**Gear**: Dagger (d3), Sword (d6)

### *Andra-Kaan*

**Attributes**: Strength 1, Agility 1, Mind 2
**Combat Abilities**: Brawl 1, Melee 2, Ranged 2
**Careers**: Barbarian 1, Hunter 1, Merchant 3
**Defence**: 2; **Protection**: Light armour (d6-2); **Lifeblood**: 11
**Boons**: Keen Eyesight, Sandtracker; **Flaws**: Feels the Cold
**Gear**: Dagger (d3)

### *Söldner der leeren Faust (10 Handlanger)*

**Attributes**: Strength 1, Agility 1, Mind 0
**Combat Abilities**: Brawl 2, Melee 2, Ranged 1
**Careers**: Soldier 2
**Defence**: 1; **Protection**: Heavy armour (d6); **Lifeblood**: 10
**Gear**: Axe (d6)

# *Flora* – *Das BlumenRSP*

von Kaid Ramdani

## FIAT LUX: Das Setting

Flora, die Göttin der Blüten, der Jugend und des Frühlings lässt es sich manchmal nicht nehmen, Ihren Kindern, den Blumen, ihren Lebenshauch ein zu geben. Diese beseelten Kreaturen übernehmen dann den Schutz ihres Biotops und erleben all die Schrecknisse, die nur die grausame Natur zu bieten hat.
Die Abenteuer der Charaktere spielen sich auf einen beschränkten Raum (eine Wiese oder ein Garten gezeichnet auf einem 5*5 Felder großen Areal) und in einer beschränkten Zeit ab. Denn kaum beginnt der Frühling, so eilen Sommer und Herbst vorbei und der Winter ist da. Ein Szenario dauert damit also immer nur 200+2W6 Tage. Danach ziehen sich die überlebenden Pflanzen wieder zum Winterschlaf zurück in die Erde und erwarten ein neues Abenteuer im nächsten Jahr. Bis dahin haben sie sich hoffentlich erfolgreich gegen Unkraut, Giftpflanzen und die unerbittlichen Insekten durchgesetzt.

## FLOWERPOWER: Die Regeln

Jede Pflanze definiert sich über ihre Rolle, ihre Attribute und ihre Fähigkeiten. Zur Charaktererschaffung entscheidet sich die Spielerin für eine Rolle und verteilt dann zunächst 6 Punkte auf die Attribute ***Wurzel***, ***Bewegung*** und ***Schönheit***, wobei jedes Attribut mindestens einen und höchsten drei Punkte erhält. Diese werden auf dem Charakterblatt eingetragen.Am Besten man nimmt ein Echtes aus dem Garten. Dann schreibt sie ihre Rollenfertigkeit mit einem +2 dazu und entscheidet sich für eine weitere Fertigkeit, die sie auf +1 beherrscht. Alle anderen Fertigkeiten besitzt sie auf +0.

### Rollen

**Der Kämpe**: Diese Blumen sind die physischen Verteidiger ihres Biotops besitzen die Rollenfertigkeit ***Bezwingen***. Typische Vertreter sind die Schwertlilie oder der Feuerball.
**Die Zirze**: Einige Pflanzen haben durch ihr Aussehen eine fast magische Wirkung auf ihre Umwelt. Ihre Rollenfertigkeit ist das ***Bezaubern***. Typische Vertreter sind Rosen oder Mohn.
**Der Klande**: Das heimliche Umwuchern ist die Spezialität diese Pflanze. Die besondere Rollenfertigkeit ist das ***Berauben***. Typische Vertreter sind der Efeu und andere Kletterpflanzen.
**Die Salve**: Auch im Pflanzenreich müssen Wunden gepflegt werden. Die Rollenfertigkeit der Salve ist das ***Behandeln***. Typische Vertreter sind der Salbei und andere Heilpflanzen.



### Attribute

**Wurzel** (W): Definiert die Kraft und Standhaftigkeit einer Pflanze. Wird die Wurzel im Laufe eines Abenteuers auf den Wert 0 verringert, so kann sie keine weiteren Aktionen ausführen bis sie durch Behandeln wieder auf mindestens 1 Wurzelpunkt (WP) gebracht wird. Ist ihr Wert bei Wintereinbruch auf 0, so gilt sie als abgestorben.
**Bewegung** (B): Definiert die Beweglichkeit und die Fähigkeit des Wachsens. Eine Pflanze kann sich mit einen gelungenen Wurf auf Bewegung um ein Feld bewegen. In jedem Feld können sich Pflanzen mit maximal 12 Punkten Wurzeln aufhalten. Bewegt sich eine Pflanze auf ein Feld, indem bereits 12 Wurzelpunkte liegen, so muss ihr ein Wurf auf ***Bezwingen*** gegen eine auf diesem Feld positionierte Pflanze gelingen, um es zu bewachsen.
**Schönheit** (S): Definiert die fast magische Anziehungskraft einer Pflanze. Gelingt der Pflanze kurz vor ihrem Winterschlaf ein erfolgreicher Wurf auf ***Schönheit*** mit 10+, so entsteht im Garten ein Ableger dieser Pflanze mit den selben Charakteristika.
**Wachsen**: Eine Pflanze kann sich in jedem Jahr maximal viermal für 10 Tage zurückziehen, um jeweils einen Punkt in einem beliebigen Attribut bis zu einem Maximum von 6 zu steigern. Diese Punkte gehen verloren, wenn sich die Pflanze in den Winterschlaf begibt.

### Fertigkeiten

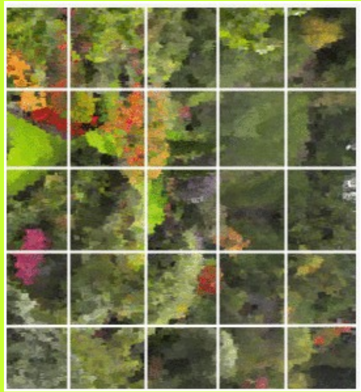
**Behandeln** (S): Bei einem erfolgreichen Wurf erhält die behandelte Pflanze einen verlorenen Wurzelpunkt zurück. Beide Pflanzen müssen sich dabei auf dem gleichen Feld befinden.
**Beobachten** (B): Bei einem erfolgreichen Wurf kann die Pflanze Dinge auf und unter der Erde beobachten, die außerhalb ihres Felds geschehen. Erfolgswurf: 4+ angrenzendes Feld/ 7+ gesamte Wiese.
**Berauben** (B): Bei einem erfolgreichen Wurf kann die Pflanze ein Attribut oder eine Fertigkeit einer beraubten Pflanze am kommenden Tag mitbenutzen. Beide Pflanzen müssen sich dabei auf dem gleichen Feld befinden.
**Bezwingen** (W): Damit verringert man die klassischerweise die Wurzelpunkte eines Gegners in einem Widerstreit, sei es durch Umwinden, Ersticken oder Knicken. Beide Pflanzen müssen sich dabei auf dem gleichen Feld befinden. Der Besiegte verliert immer genau einen Wurzelpunkt. Man kann allerdings auch unbelebtes Material zersprengen. Eine dünne Asphaltdecke hat beispielsweise 30 WP.
**Bezaubern** (S): Bei einem erfolgreichen Wurf entstehen magische Effekte. Die Seele eines Charakters wandert kurzzeitig in einen Schmetterling, eine Trugbild entsteht oder man kann mit Menschen reden. Manchmal muss man in einem Widerstreit sein Opfer bezwingen. Solange man erfolgreich würfelt, kann man jeden Tag einen Zauber begehen. Ist man erfolglos, so kann erst nach 20 Tagen ein neuer Zauber unternommen werden.

## FORTUNA IUVAT AUDACEM: Die Szenarien

**Ein übler Wind** weht die Samen eines Löwenzahns auf die Wiese. Innerhalb kurzer Zeit übernimmt das Unkraut das Gelände. Gegner: 10 Löwenzähne (W1 B2 S1, Berauben/Bezwingen+1)
**Schützt die wilde Orchideen** vor den beiden gefräßigen Raupen (W3 B2 S1, Bezwingen+1)
**Tötet die Ameisen-Königin** bevor ihre Larven im Winter eure Wurzeln zernagen. Gegner: Fünf Ameisen (W3 B3 S1, Behandeln/ Bezwingen +1), eine Ameisenkönigin (W4 B2 S3, Beobachten/ Bezwingen+2) in ihrer unterirdischen Höhle.

### Der Erfolgswurf

Um eine Fertigkeit und/oder ein Attribut erfolgreich anzuwenden, muss die Spielerin mit einem 6-Seiter würfeln.
Handelt es sich um eine einfache Probe, so muss die Summe aus Fertigkeit+ Attribut+Würfelwurf größer gleich 7 sein.
Sind zwei Wesen im Widerstreit, würfeln beide und das höhere Ergebnis gewinnt, soweit dieses über 7 liegt.



Ein Areal

# Frühjahrsputz

## Ein Abenteuer für „Kleine Ängste: Alptraum-Edition“

**Von Tini „Fyrena“ Schäfer**
**(Story, Illustration & Text)**

Mehrere befreundete Familien haben ein altes Haus am Rande des bayrischen Dorfes Frühling (Kreis Traunstein - Bayern) gekauft und wollen dieses als Ferienhaus ausbauen. Am Himmelfahrtswochenende treffen die Familien sich vor Ort, um das alte Gebäude zu entrümpeln. Die Kinder (kennen sich von früheren Treffen) bekommen den Auftrag den Dachboden aufzuräumen, weil die Eltern glauben, dass dies für die Kinder der spannendste Ort ist und es ja vielleicht einen Schatz geben könnte.

**Szene 1 – Der Dachboden**

Der Dachboden ist sehr alt, aber stabil und nur durch eine Dachluke über eine Leiter, bei der die unterste Sprosse fehlt, zu betreten (H&F-Probe + passendes Talent SK DS(9)). Die Dielen auf dem Dachboden knarren bei jedem Schritt, überall ist Staub und jede Menge Gerümpel. Es gibt keine Fenster und von den Balken hängen jede Menge Spinnweben. Leise Schritte und Scharren von Mäusen, die jedoch nicht zu sehen sind, sind zu vernehmen. Im Lichtkegel der Kinder – ohne mitgebrachtes Licht können sie nichts sehen – tanzen unheimliche Schatten an der Wand (Mutprobe). Beim aufräumen sehen die Kinder jede Menge Unrat, kaputtes Holz und ganz altes verblichenes Holzspielzeug. Weit hinten gibt es eine verschlossene Truhe (zum öffnen H&F-Probe + passendes Talent SK SR(15)). In der Truhe findet sich alte Kleidung und das alte Foto eines Jungen, der egal von wo man guckt, einen anzuschauen scheint. Ein mysteriöser Wind beginnt zu wehen, etwaige Kerzen erlöschen und die Dachluke knallt laut zu. Hier sollten die Kinder Zeit bekommen, um zu reagieren, wenn diese zu erwachsen reagieren – Mutprobe. Ein unheimliche Kinderstimme erklingt, die den Helden droht: „Was wollt ihr hier? Geht weg! Ich hasse euch! Ihr seid Schuld.“ Der Geist lässt die Kinder jedoch trotz seiner Worte nicht gehen, sondern beginnt sie zu erpressen. Er hat die Eltern der Kinder in einen Schlaf versetzt, der nur beendet werden kann, wenn die Kinder das tun, was der Geist verlangt. Der Geist kann nicht bei einem Angriff verletzt werden. Wenn die Kinder nicht zustimmen sollten, beginnt der Staub sich zu bewegen und sich zu bedrohlichen Hunden zu formen, welche die Kinder angreifen. Der Geist des Jungen fordert von den Kindern, dass sie ihm die Blume auf dem Bild, welche schwer erkennbar ist, bringen. Wenn sie die richtige Pflanze bringen, gibt der Geist die Eltern wieder frei. Was die Helden nicht wissen und hier nicht erfahren, dass diese spezielle Art, das Bodensee-Vergiss-mein-nicht in Deutschland als ausgestorben gilt. Ihnen bleibt nur sich auf die Suche zu begeben. Die Kinder dürfen den Dachboden verlassen und finden die Eltern schlafend und nicht aufweckbar vor.

**Szene 2 - Die Suche**

***Das Dorf***

Das Dörfchen hat wenige Hundert Einwohner und liegt friedlich in der Nähe eines Waldes. Ein kleiner Pfad, von etwa 500m Länge, führt an einer blühenden Wiese entlang, zu dem alten Anwesen. Busse fahren am verlängerten Wochenende keine und der nächstgrößere Ort ist einige Kilometer weg. Die meisten Häuser sind Wohnhäuser. Es gibt ein altes Holz-Rathaus, das geschlossen hat, eine Bibliothek, die Dorfkirche und ein Heimatmuseum.

*Die Bibliothek*

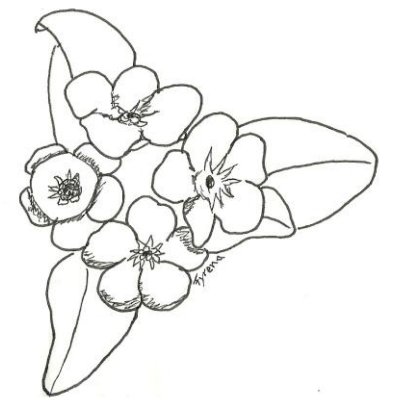
Die Bibliothek hat geöffnet und befindet sich in einem der älteren Stadtgebäude. Sie ist von außen hell gestrichen, innen jedoch recht dunkel. Alte Lampen hängen von der Decke und in den Regalen stehen nach Gebiet sortiert Klassiker neben neuerer Literatur. Die Bibliothekarin ist eine alte Dame, mit einem strengen Dutt, einer großen Brille und einer großen Nase mit einer Warze. Ihre Stimme zittert beim sprechen und es scheint fast, als tauche sie immer da auf, wo die Kinder sich aufhalten. Die Dame bietet den Kindern trockene Kekse, Bonbons und Milch an. Sie wirkt zwar wie eine Hexe, ist jedoch nur eine alte Dame. In den Büchern finden die Kinder (KÖ-Probe +passendes Talent SK SG (12)) heraus, dass es sich um ein Vergiss-mein-nicht handelt und dass diese Pflanze vor allem in Wäldern zu finden ist.

*Dir Kirche*

Die Kirche ist, wie viele andere Gebäude, klein und alt. Der Pfarrer mittleren Alters ist ein freundlicher Mann. Der auf die Frage der Kinder helfend reagiert, jedoch selbst erst überlegen muss. Er wird wenn die Kinder freundlich sind, in den alten Büchern nachsehen und den Kindern zur Familie Gühmann, der einst das Anwesen gehörte, Auskunft geben. Die Mutter, Annerose, ist an einem schweren Fieber gestorben, als ihr Sohn fünf Jahre alt war. Ihre Lieblingspflanze war das Vergiss-mein-nicht, welches deswegen auch auf ihrem Grabstein zu finden ist. Vier Jahre nach ihrem Tod ist ihr Sohn, Seppel, der seine Mutter über alles geliebt hatte, aus nicht geklärten Gründen umgekommen. Manche vermuten, dass der Vater, Friedrich, den Jungen getötet hatte, andere denken, dass er aus Verzweiflung und Kummer sein Haus in Frühling verlassen hat. Auf dem Friedhof können die Kinder die Grabsteine der Mutter mit dem Vergiss-Mein-Nicht und den des Jungen finden. Die Schrift auf beiden ist stark verblichen.
Je nachdem welchen der Orte (Bibliothek oder Kirche) die Kinder als zweites aufsuchen, erhalten sie die Information, dass es sich um das in Deutschland ausgestorbene Bodensee-Vergiss-mein-nicht handelt.

*Das Heimatmuseum*

Die Kinder sollten erst nach einigen Nachforschungen erfahren, dass das Dorf ein Heimatmuseum hat. Dieses ist geschlossen, da das Ehepaar, welches dieses leitet, zu den eigenen Kindern gefahren ist. Den Kindern bleibt letztlich nur in das Gebäude einzubrechen. Tags werden sie von Passanten erwischt. Nachts ist das möglich. Die Tür ist durch zwei Sicherheitsschlösser gesichert und so wie die Fenster auch durch eine Alarmanlage. Der Einbruch gelingt hier nur bei einer H&F-Probe + etwaiges Talent SG LG (21). Einfacher ist der Einstieg durch den Kellergang, der auf der Rückseite des Gebäudes zu finden ist. Die beiden Holzklappendes Kellereingangs sind nur mit einer mehrfach durchgezogenen Metallkette gesichert, die etwas verknotet ist (H&-Probe + etwaiges Talent SG DS (9)). Drinnen gibt es zwei Stockwerke. Unten ist der Geschichtsbereich. Oben gibt es heimische Tiere und Pflanzen in zwei Räumen. Da das Bodensee-Vergiss-mein-nicht als ausgestorben gilt, findet es sich in einer Glasvitrine in getrockneter Form im Geschichtsbereich. Zum öffnen der Vitrine H&F-Probe + etwaiges Talent, mit Hilfsmittel SK DS (9), ohne Hilfsmittel NU (18). Das Vergiss-mein-nicht kann so erlangt werden.



***Die Wiese***

Auf dieser gibt es einige Frühblüher, das Gras ist hoch und unberührt. Ohne sich vorher zu informieren werden die Helden aber nicht wissen, nach welcher Blume sie nun gucken müssen. Wenn die Helden sich entscheiden, von jeder Pflanze eine mitzunehmen, werden sie nicht erfolgreich sein. (KÖ-Probe + passendes Talent, ob sie jede finden SK NU (18)). Die passende wird nicht dabei sein. Der Geist des Jungen wird bei den Wiesenblumen wütend werden. Ein starker Wind wird Gerümpel nach oben und auf die Kinder schleudern (SL-Wurf, auf wen Teile fliegen).

***Der Wald***

An den Bäumen ist frisches junges Grün, teilweise auch Knospen. Nachdem sich die Kinder informiert haben, können sie ein Vergiss-mein-nicht finden (KÖ-Probe + passendes Talent SK DS (9)), dass dem auf dem Bild sehr ähnlich ist. Der Geist des Jungen reagiert bockig, zeigt sich aber nicht: „Das ist das Falsche.“ Danach wird der Junge nicht mehr mit ihnen kommunizieren.

**Szene 3 – Das Ende des Alptraums**

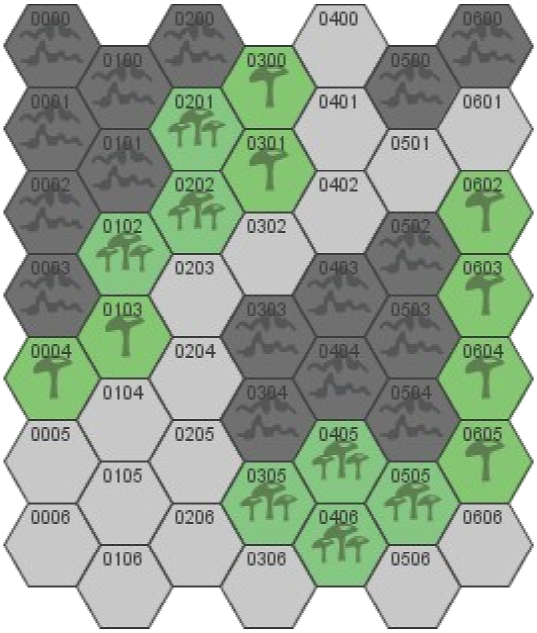
Die Kinder können dem Geist die richtige Pflanze bringen, worauf dieser friedlicher gestimmt ist. Sollten die Kinder ihn bezüglich seiner Vergangenheit befragen, werden sie folgende Auskünfte erhalten: Der Junge hat seine Mutter unendlich geliebt und hat sich selbst umgebracht als er neun war. Sein Vater ist also unschuldig. Er hat es nicht mehr ertragen, in dem Haus zu leben, in dem die zwei ihm wichtigsten Menschen gestorben sind. Vielleicht ist eines der Kinder sogar ein Nachfahr des Vaters. Der Geist des Jungen wird sich bedanken und dabei das Vergiss-mein-nicht an sich drücken. Als Letztes wird er den Namen seiner Eltern murmeln. Beide Geister erscheinen und ziehen den Jungen in ihre Arme. Langsam verblassen die drei Geister und Staub rieselt zu Boden, das Vergiss-mein-nicht hat sich in seine Partikel aufgelöst. Die Eltern der Kinder werden unten wieder erwachen und ihren Sprösslingen natürlich nicht die abenteuerliche Geistergeschichte glauben.

**Abkürzungsverzeichnis**

| | | |
|---|---|---|
| SK … Schwierigkeitsgrad | SR … schwer | SL … Spielleiter |
| DS … Durschnitt | KÖ … Köpfchen | SG … schwierig |
| H&F … Hände und Füße | ev. … eventuell | LG … legendär |
| NU… nahezu unmöglich | | |

# Erwachen im Reich des wahnsinnigen Gottes

eine Mini-Sandbox von Marc Geiger




Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

*„Oh ja. Das Reich des wahnsinnigen Gottes. Tief verborgen an einem Ort im Unterreich, nur wenigen bekannt. Ein finsterer und dunkler Ort, ohne Licht und Wärme. Nur wenn der Frühling an der Oberfläche Einzug hält, so erwacht das Reich zu fragwürdigem Leben. Die gigantischen Blutwurzeln, welche an Wänden und Decke ranken nähren die frisch geschlüpften Glimmerfalter und lassen ihre Flügel rötlich phosphoreszieren. Abermillionen dieser kleinen Tiere tummeln sich an den Armen der Wurzeln und ihr Licht taucht das Reich in einen steten Sonnenaufgang.*
*Die Sporen der gewaltigen Pilzwälder tanzen wie Sterne zwischen den breiten Stämmen und der Teppich aus Schimmel ist weich wie Federn.*
*Doch auch der wahnsinnige Gott erwacht, verlässt seinen aberwitzigen Pilzthron und wo er schreitet erblüht Chaos und Wahnsinn. Blutrünstige Morlocks, degenerierte Gnome und dahinsiechende Zwerge frönen ihren Fehden, während Orks und Goblins die Reihen ihrer Sklaven füllen.*
*Doch wenn ihr es wagt und schlimmeres als den Tot nicht fürchtet, nämlich den ewigen Irrsinn, so folgt mir, denn ich kenne den Weg. Gewaltige Schätze und großer Ruhm erwarten den Mutigen.“*

*– Ein Wanderer mit irrem Blick*

**Wandernde Monster (1W6)**
1 Sklavenhändler der Orks
2 Morlock-Jagdtrupp
3 Eine Gruppe Zwerge mit durchsichtiger Haut
4 Riesenameisen
5 Albinognome auf der Suche nach Nahrung
6 Der wahnsinnige Gott, ein Wesen mit unbeschreiblichem Aussehen (10% Chance, dass er die Charaktere verschlingt, andernfalls verfällt jeder, der ihn erblickt 1W10 Tage dem Wahnsinn.

**0000 (zerklüftet):** In einem Höhlenkomplex mit wenigen Kammern findet sich der mummifizierte Leib eines Elfenfürsten. Ein Schatz der Hortklasse XIV wird von Gelbschimmeln bewacht.

**0001 (zerklüftet):** Hier ruht der Tempel einer vergessenen Gottheit. Im Inneren winden sich Schlangen mit phosphoreszierenden Schuppen.

**0002 (zerklüftet):** Warme Geysiere stoßen heißen Dampf in die Luft. Die unzähligen Höhlen bieten oftmals Goblinoiden Unterschlupf.

**0003 (zerklüftet):** Ein Teich dunklen Wassers über dessen Oberfläche grüner Nebel hängt. Wer im Wasser baded, wird von allen Krankheiten geheilt.

**0004 (Pilzwald):** Ein Dorf mit 125 albinoartigen Gnomen (GE N, BW 60´, RK 8, TW 1, APR 1, S 1W6 [Kurzschwert], ML 7), geführt von ihrem Anführer “Hüter der Tiefe” (RK 5, TW 4).

**0005 (eben):** Blau leuchtende, kleine Pilze bedecken den Boden in unregelmäßigen Flecken. Werden sie berührt, stoßen sie dunkle Sporen aus. Wessen RW gegen Gift misslingt, verfällt dem Wahnsinn.

**0006 (eben):** In einer Höhle lagern 115 Goblins. Ihr Häuptling “Schwarzgeifer” (RK 6, TW 3) plant einen Angriff auf das Gnomendorf in Hex 0004.

**0100 (zerklüftet):** Die Hütten dieses verlassenen Gnomendorfes sind über und über mit Schimmel bewachsen. Ein Kadaverfresser hat sich hier eingenistet.

**0101 (zerklüftet):** Das Skelett eines gewaltigen Drachen ruht hier. Zwischen den Gebeinen hat sich der weissagende, albinoartige Gnom “Mubesh” ein Heim geschaffen.

**0102 (dichter Pilzwald):** Ein Morlockschamane (RK 8, TW 4, Sprüche) führt ein Opferritual auf einer abgeflachten Pyramide durch, welche sich auf einer Lichtung erhebt. Das Opfer ist ein gebundener Elf.

**0103 (Pilzwald):** Die Körper von vier Morlocks und acht albinoartigen Gnomen liegen unter den Pilzen. Ihre frischen Leichen sind mit Fäulnislarven durchsetzt.

**0104 (eben):** 15 Orks und zwei Karren, gezogen von übergroßen Speikäfern ziehen zur Festung in Hex 0304. Die Karren sind mit Beute der Hortklasse XVIII beladen.

**0105 (eben):** Ein Turm gereicht von Boden bis zur Decke und scheint mit dem Fels zu verwachsen. Blutwurzeln umklammern das Gebäude. Aus den Fenstern dringt fahles Licht.

**0106 (zerklüftet):** Ein dunkelhäutiger Mensch (GE N, RK 7, TW 3, APR 1, S 1W6 [Zweihänder]) mit leeren Augenhöhlen, der dennoch sehen kann ist auf der Jagd nach dem Morlockschamanen von Hex 0102

**0200 (zerklüftet):** Hier steht der Pilzthron des wahnsinnigen Gottes. 20 albinoartige Gnome tanzen und lachen und ergeben sich ihrem nackten Irrsinn.

**0201 (dichter Pilzwald):** Ein wunderschöner Gesang ist zu vernehmen. Wer ihm folgt, gelangt zu einem gewaltigen Gebäude aus blühenden Ranken.

**0202 (dichter Pilzwald):** Morlocks und albinoartige Gnome liefern sich hier ein blutiges Gefecht. An einen Pilzstamm ist ein Zwerg mit durchsichtiger Haut gefesselt.

**0203 (eben):** Ein 10´ hoher Hügel aus Morlockschädeln wurde hier aufgeschichtet. Übergroße Fußspuren getrockneten Schleims führen in eine nahe Höhle.

**0204 (eben):** Eine uralte Steintreppe führt in ein Gewölbe, gefüllt mit alten Schriftrollen. Viele davon tragen Magierzauber. Die Kammern werden von Riesenspinnen verschiedener Art bewacht.

**0205 (eben):** 10 Goblin-Sklavenhändler treiben mehrere albinoartige Gnome in Richtung Orkfeste (Hex 0304). Sie verkaufen die Sklaven für je 50 GM.

**0206 (eben):** 7 dem Wahnsinn verfallene, kannibalische Elfen durchstreifen die Ebene nach Beute (RK 9, TW 1+1, APR 1, S 1W8 [Langschwert])

**0300 (Pilzwald):** Ein unglaublich fetter, schwarzhäutiger Goblin hat hier sein Heim. Er weiss, wie die Türe zum Gewölbe in Hex 0504 geöffnet werden kann. Er verlangt dafür einen Dienst.

**0301 (Pilzwald):** 6 Morlockdiebe verbergen sich hier. Sie haben ein mystisches, kristallines Auge aus der Zwergenfestung in Hex 0502 gestohlen.

**0302 (eben):** Hier ragt ein Berg aus riesigen verfaulten Pilzen und Blutwurzeln in die Höhe, überragt die Ebene. Das Gebilde ist das Nest unzähliger Riesenameisen.

**0303 (zerklüftet):** Ein blinder Goblin betreibt eine Waffenschmiede. Für ein frisches, elfisches Auge fertigt er eine beliebige, magische +1 Waffe an.

**0304 (zerklüftet):** Ein gigantischer Stalaktit stellt die Festung von 380 Orks und ihrem Häuptling “Geißel des Unterreichts” (RK 3, TW 6). Unzählige Zwergen- und Gnomensklaven darben in feuchten Kammern.

**0305 (dichter Pilzwald):** Ein Troll mit einer Haut wie Pilzgeflecht (RK 5, TW 5, A 3 (2 Klauen, Biss + Psychose), S 1W6/1W6/1W10), RW K5, ML 10). Ein Bisstreffer zieht bei einem misslungenen RW auf Gift eine ernsthafte, 1 Monatige Psychose nach sich.

**0306 (eben):** Eine Statue, welche einen Zwerg und einen Gnom Rücken an Rücken darstellt. Beide Figuren sind miteinander verwachsen und besitzen jeweils ein Bein und einen Arm.

**0400 (eben):** Hier finden sich keine Glimmerfalter, sondern lediglich grünlich phosphoreszierende Pilze, die alles in ein giftiges Licht tauchen.

**0401 (eben):** 5 Morlocks unter dem Einfluss des Pilzwesens aus Hex 0405 sind auf der Suche nach den Morlockdieben und deren Diebesgut (siehe Hex 0301).

**0402 (eben):** Sechs Zwerge mit durchsichtiger Haut (GE N, RK 6, TW 1, APR 1, S 1W8 [Schlachtaxt]), auf abgerichteten Riesenameisen reitend, sind auf der Jagd nach den diebischen Morlocks (siehe Hex 0301).

**0403 (zerklüftet):** Drei Zwerge mit durchsichtiger Haut sind auf der Suche nach dem “Buch der Linderung”. Es soll die Krankheit aufhalten, an der die Zwerge in diesem Reich leiden. Sie zahlen fürstlich dafür.

**0404 (zerklüftet):** Hier findet sich der faulige Eingang zu den Chitinhöhlen der Riesen-Rhagodessa.

**0405 (dichter Pilzwald):** Ein 9´ großes, abartiges Pilzwesen versprüht schwarze Sporen. Wer sie einatmet, muss einen Rettungswurf bestehen, oder dem Wesen 1W6 Monate bedingungslos dienen.

**0406 (dichter Pilzwald):** Die Sporen des Pilzwaldes tanzen hier so dicht, dass die Sicht auf 3´ reduziert wird.

**0500 (zerklüftet):** Zwei albinoartige Gnome unter dem Einfluss des Pilzwesens aus Hex 0405 wollen sich den Charakteren anschließen.

**0501 (eben):** Zwei Elfenfürsten (je RK 5, TW 2+1) suchen ihre verschollenen Brüder (siehe Hex 0206).

**0502 (zerklüftet):** Ein gewaltiger Stalagmit ist mit einem Stalagtiten verwachsen. Das Gebilde stellt die Festung von 255 Zwergen mit durchsichtiger Haut und ihrem König “Fahlzahn” (RK 3, TW 8).

**0503 (zerklüftet):** Am Ufer eines dunklen Teichs liegen übergroße Kleider, wie sie nur ein Riese tragen kann. Fußspuren führen in das finstere Nass.

**0504 (zerklüftet):** Hier findet sich der Eingang zu einem gewaltigen Gewölbe. In einer tiefen Kammer ruht “Das Buch der Linderung”. Die Türe zum Gewölbe ist verschlossen und lässt sich nicht öffnen.

**0505 (dichter Pilzwald):** Hohe weiße Pilze, die seinen süßlichen Duft aussondern, wachsen hier. Tatsächlich handelt es sich um 1W8 Kreischer.

**0506 (eben):** Ein schwarm gelb phosphoreszierender Stechmücken greift jedes Leben an. Pro Runde in dem man vom Schwarm umgeben wird, ist ein RW gegen Odemwaffen nötig, oder man verliert 1 TP.

**0600 (zerklüftet):** Vier gewaltige Stalagmiten bilden die Türme dieser gewaltigen Festung. Im Inneren leben 125 Morlocks unter ihrem Kriegsfürsten “Blutauge” (RK 6, TW 4).

**0601 (eben):** Ein Schiff gefertigt aus Knochen mit Segeln aus Menschenhaut steht hier mitten in der Ebene. Im Inneren haben sich Feuerkäfer eingenistet.

**0602 (Pilzwald):** Ein Baum, wie man ihn an der Erdoberfläche sieht, wächst hier zwischen den Pilzen. Seine Rinde ist blau und die Blüten an seinen Zweigen schimmern gelb.

**0603 (Pilzwald):** Das Lager von 6 Zwergenkultisten mit durchsichtiger Haut (je RK 9, TW 1). Sie sind auf dem Weg zum Obelisken in Hex 0606.

**0604 (Pilzwald):** vier intelligente Riesenspiellen (schwarze Witwe) haben hier ihr Nest. Sie hüten einen Stab aus blauem Knochen, welcher dem Goblin aus Hex 0300 gehört.

**0605 (Pilzwald):** Ein Altar aus glattem Obsidian findet sich hier mitten in einer Lichtung. Der Leichnahm eines Morlock liegt in einer Blutlache. Fußspuren führen in den Pilzwald.

**0606 (eben):** Ein 30´ hoher Obelisk aus durchsichtigem Kristall trägt getrocknetes Blut. Gebetsteppiche sind an seinem Fuße ausgerollt.

# WENN DER FRÜHLING KOMMT...

## EIN ONEPAGE OPC 2012/13 BEITRAG

**Autor**: Stefan „Whisp“ Bushuven
**System**: beliebiges Fantasy system

## ÜBERSICHT

Im Szenario führend die Charaktere jeweils einen Zwerg in den Kampf um die **Festung Darganor**. Hierbei sollte es sich um kämpfende Professionen mit mittlerer Erfahrung handeln. Mit Einsetzen der Schneeschmelzen in den Bergen kommt es zu einem Strom von Scheusalen in das Tal und die alte Festungsanlage. Können die Charaktere die verfallene Mauer halten, bis Entsatz ankommt?

## DAS BUCH DER RUNEN

„Und die Altvorderen fochten mit Axt und Schild wider die Scheusale des dunklen Gottes Garwachor. Menschen, Zwerge und Elfen kämpften und starben Seite an Seite. Und das dunkle Blut der Orks, Trolle und Drachen färbte den Fluss Eysen schwarz. […] Mit geeinter Kraft bannten der Menschengott Pios, die Elfengöttin Sy'lea und der Zwergengott Thodin die Kreaturen in das Eis der Permberge. Für immer.“
-Chronik von Darganor, 1. Jahr des 3. Zeitalters

„Es wird eine Zeit kommen, da das Eis der Permberge schmilzt und sich Tausende erwachte Scheusale und Kreaturen der Höllen in das Tal der Zwerge ergießen. Doch Hochkönig Gragomir der Weise ließ Darganor, den Zwergenwall errichten, um genau dies zu verhindern.“
-Chronik von Darganor , 617. Jahr des 3. Zeitalters

„Was tun wir bloß? Die alten Völker verschwinden von der Welt. Die elfischen Metropolen sind überwuchert, die Städte der Menschen verfallen und die stolzen Festungen der Zwerge sind nur noch Ruinen. Selbst Darganor, der Zwergenwall ist nur noch eine verfallene Mauer mit einer Handvoll Wächter. Was ist, wenn die Prophezeiung von Perm wahr wird?“
-Aufzeichnungen des Thodinpriesters Altham, 411. Jahr des 4. Zeitalters

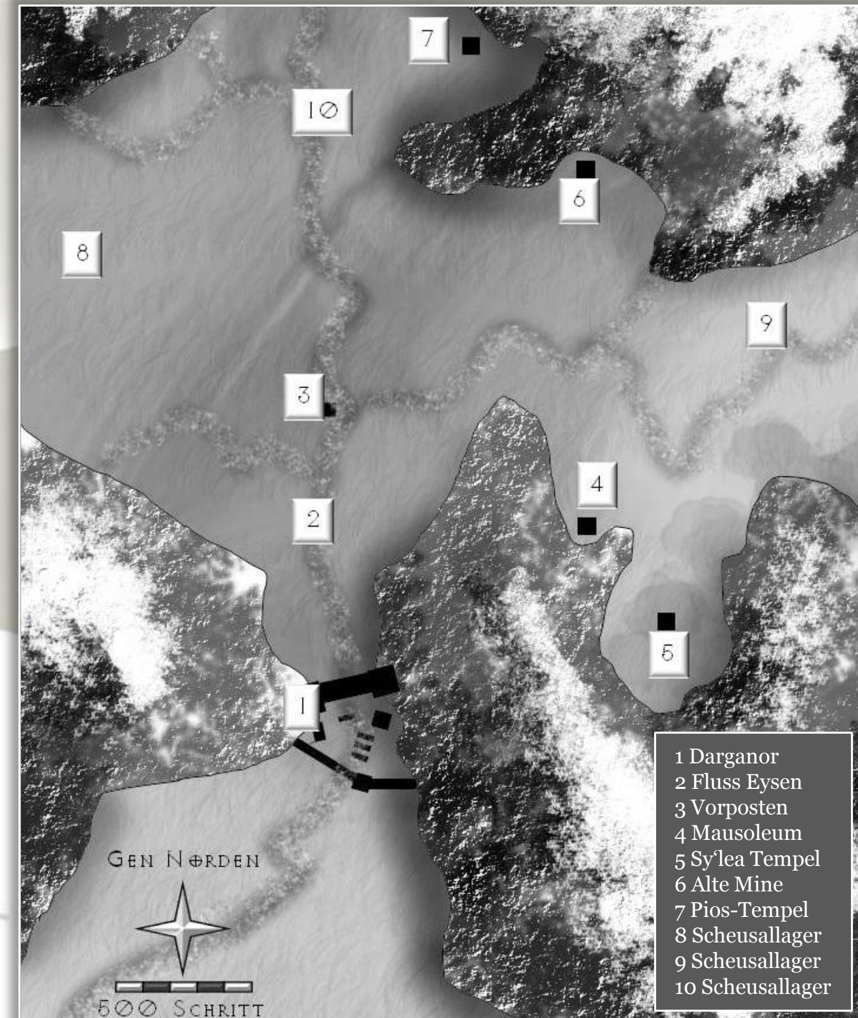
„Es ist Zeit, Bruder. Geh hin und schmelze das Eis. Befreie unsere Brüder aus der alten Zeit!“
-Unbekannter Priester, 617. Jahr des 4. Zeitalters

## WENN DER FRÜHLING KOMMT...

„Es ist ungewöhlich warm für das Land von Perm. Zu warm. Der Eysen ist stark angeschwollen und führt Schmelzwasser und Eissschollen nach Süden. Deine Wache dauert nun schon viele Stunden. Seit Jahrtausenden ist hier nichts geschehen. Die Alten im Rat sagen, es ist unnütz hier zu sein, man könne besser dem schwindenden Volk der Zwerge helfen. Doch dann siehst du eine Kreatur, die die tauenden Hügel herabkriecht. Deine scharfen Augen erkennen das Wesen, dessen Abbildung du schon häufig in der Halle der Bilder gesehen hast: Ein Borgling. Ein Mischwesen aus Ork und Troll, dass es nicht mehr geben dürfte. Schneeschmelze, ein erwachtes Scheusal. Das kann nur eins bedeuten: der Frühling kommt!“

## DAS SZENARIO

Die Charaktere gehören zu einer 12-köpfigen Zwergenbesatzung des verfallenen Walls, der in den nächsten Tagen einer enormen Angriffswucht von Orks, Goblins, Trollen, Ogern und furchtbaren Mischwesen ausgesetzt sein wird. Am Ende steht zudem das Erwachen des Drachen ***Shadariel***, dessen Ankunft das Ende für die Länder der einigen Völker bedeutet. Es liegt an den Helden, dies zu verhindern.




## TAG 1 - JAGD AUF DEN BORGLING

Der greise Zwergenkommandant **Jashar** befielt die Tötung und Untersuchung des Wesens. Bei Gelingen steht fest: Es ist ein Wesen aus der alten Zeit. Der Zwerg **Garek** wird als Eilbote nach Süden gesandt.

## TAG 2 – DER VORPOSTEN

Jashar befielt die Erkundung des Vorpostens und Rettung der 2 Zwerge vor Ort. Am Vorposten (2) kommt es zum Kampf mit einem Troll und einigen Orks, die den Vorposten niederbrennen wollen.

## TAG 3 – DER ERSTE ANGRIFF

Es kommt zu einem „Probeangriff“ von einer ca. 30 köpfigen Ork- und Goblinhorde, die von **Kashex**, einem Dämonenritter geführt werden.
Parallel findet der Zwergengelehrte **Dargafur** heraus, dass es eine Möglichkeit gibt, die Wesen aufzuhalten: Hierzu braucht er das **Buch der Runen** aus dem **Mausoleum** (4). Dieses wird mittlerweile von einem Orkschamanen und Dutzenden Untoten bewohnt. Das Buch wird durch den Kampfdämon **Shubex** bewacht.

## TAG 5 – TRUPPENBEWEGUNGEN

Bei 8,9, und 10 werden Lager der erwachten Truppen aufgeschlagen. Als Späher können die SCs den Kommandanten der Streitmacht in 10 einen Borgling namens **Sarkosh** identifizieren. Es kommt zu einigen Ausfällen. Die Gegner versuchen vergeblich die Berge anderweitig zu überwinden.

## TAG 7 – DARGAFURS ERKENNTNIS

Dargafur erkennt, dass der Schlaf der Scheusale durch das Entfernen der Siegel-Artefakte geschah. Diese stehen bei 1 (Thodins Schild), 5 (Sy'leas Pfeil) und 7 (Pions Schwert).

Es bedarf einer Überprüfung, welche Artefakte entwendet wurden. Hierzu schickt Jashar die SCs wieder ins feindliche Gebiet zu 5 und 7.
Der Pfeil und das Schwert sind da, die Schutzzauber sind intakt, Thodins Schild in (1) wurde jedoch gegen eine Kopie ausgetauscht. Die Zwerge geraten in gegenseitige Verdächtigungen. Der Verräter ist jedoch Jashar selbst , ein verzauberter Ork, der dem dunklen Gott Garwachor dient.

## TAG 9 – DER ANGRIFF

Der erste größere Angriff der Scheusale auf die Festung. Haben die SCs Jashar entlarvt und aus seiner Kammer den echten Schild wieder an seinen Ort gestellt, erhalten die Scheusale keine Unterstützung mehr. Auch wird der Drache nicht erwachen.

## TAG +2 – DUNKLER ENTSATZ

Alle 2 Tage kommt es zu einem Angriff der Scheusale und es erwachen immer mehr Truppen. Aus dem Mausoleum strömen Untote herbei.
Der Entsatz endet, wenn der Schild wieder da ist.

## TAG 20 – ZWERGENBANNER IM SÜDEN

10 Zwergenkrieger erreichen von Süden die Festung.

## TAG 30 – DRACHENBRUT

Der alte rote Drache Shadariel erwacht und greift die Festung an. Vorher zerstört er die Tempel und Artefakte, dann die Festung.

## DAS ENDE

Wurden Pfeil, Schild und Schwert an ihrem Platz gelassen (die Schutzzauber bedingen, dass Scheusale die Temple nicht betreten oder zerstören können) und die Scheusale vernichtet, haben die Zwergenverteidiger gesiegt.

FANPRODUKT

# Brückhügels Troll

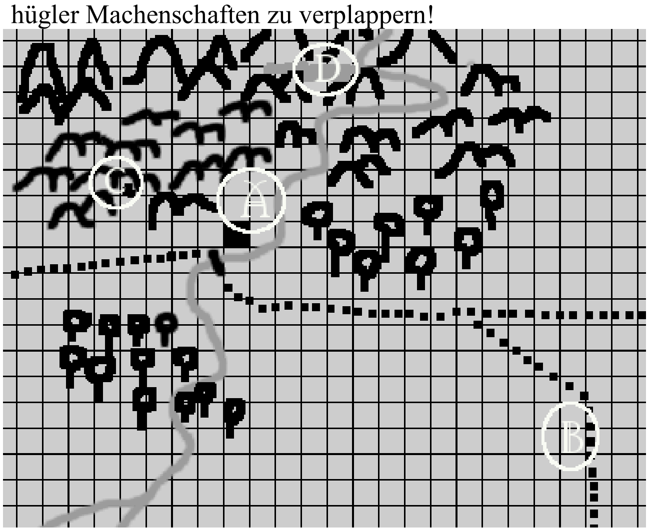
## ein DSA1 Basisbox Szenario

von Dennis „Tarin“ Filipiak für die Stufen 1-5

Irgendwo am Rand des Kaiserreiches führt eine Brücke über einen breiten Fluss. Es ist der einzige Übergang für Meilen. Leider hat sich unter der Brücke ein Troll eingerichtet und verlangt von allen Reisenden einige Silberlinge Wegzoll.

Was der Kaiser nicht weiß: Im nahen Dorf Brückhügel ist man durchaus froh, den Troll in der Nähe zu haben. Nach anfänglichen Problemen löste der ortsansässige Magier Erich Wokulis das Problem mit Zuckerstangen, in die er einen *BANNBALADIN* wirkte. Seitdem lässt der Troll nicht nur Brückhügler passieren, sondern teilt seinen Zoll auch noch mit ihnen, was dem Dorf einen gewissen Wohlstand einbrachte. Kündigen sich im Dorf wieder einmal tapfere Recken an, die den Troll töten wollen, verstecken die Brückhügler den Troll in einer nahegelegenen Höhle in den Hügeln und warten einfach ein paar Tage ab. Mit dem Frühling erwachten aber auch im Troll gewisse Bedürfnisse und er machte sich auf, eine Trollgefährtin in den Gebirgen zu suchen. Das wäre kein Problem, wenn nicht die wöchentliche Ration Zuckerstangen anstünde und sich nicht eine Gruppe kaiserlicher Trolltöter auf dem Weg befinden würde.

Die SC sind Brückhügler, die sich um die Angelegenheit kümmern müssen: Den Troll wieder zurückbringen und verstecken oder ihn zumindest daran hindern, die Brückhügler Machenschaften zu verplappern!




*Ein Kästchen = 5 Meilen*

**A:** Brückhügel und Brücke **B:** Position der Trolltöter

**C:** Höhlenversteck **D:** Bergsee

Das Szenario beginnt morgens mit der Nachricht, dass Trolltöter auf der Oststraße anreisen und der Troll nicht unter der Brücke zu finden ist. Die SC erhalten 3 magische Zuckerstangen (müssen persönlich überreicht werden, 1 Woche unter BANNBALADIN. Der Troll ist noch leicht benebelt und addiert bei der Probe nur eine MK von 10).

**Bewegung:**

| | |
|---|---|
| **Straße** | Pro Stunde 10 Meilen |
| **Straße zu Pferd** | Pro Stunde 15 Meilen |
| **Wald, Hügel, Fluss** | Pro Stunde 5 Meilen |
| **Gebirge** | Pro Stunde 2,5 Meilen |

**Zufallsbegegnungen (W20 alle 2 Stunden):**

| | |
|---|---|
| **Straße** | 1: Pilger 2: Händler 3: 1W6 Goblinräuber 4: Abenteurer 5: Straßenwächter |
| **Wald** | 1: 1W6 Orks 2: Gruppe Elfen 3: Tatzelwurm 4: verletzter Holzfäller 5: druidischer Steinkreis |
| **Hügel** | 1: 2 Oger 2: 1W6 Goblins, 3: Banditen teilen Beute 4: Ein Ritter ohne Pferd 5: 2W6 Orks |
| **Fluss** | 1: Fischer 2: Elfen 3: Zwerge auf Floß 4: 2W6 Goblins am Ufer 5: Flusspiraten |
| **Gebirge** | 1: anderer Troll 2: Tatzelwurm 3: 2W6 Orks 4: 2W6 Goblins 5: Zwerge |

Der Brückhügeler Troll will zum Bergsee, um dort auf eine Trollin zu warten. Er ist allerdings wegen der Dauerbezauberung verwirrt. Er bewegt sich 10 Meilen/Stunde nördlich vorwärts. **Pro Stunde W20: 1-12:** Normal; **13-16**: östliche Bewegung; **17-20:** westliche Bewegung.

Seine Spuren sind deutlich sichtbar, können aber verdeckt werden (dann: halbe Bewegungsweite).

**Kaiserliche Trolltöter:** 5 Krieger Mut 14, AT 14, PA 12, LE 30, RS 3 TP 1W+2 (Speer), 1W+4 (Kriegsbeil)

**Anführer:** Mut 15 AT 17, PA 13, LE: 38, RS 5, TP: 1W+6 (Zweihänder)

Die Trolltöter reiten bis Brückhügel und nehmen dann die Verfolgung des Trolls auf. Sind keine Spuren zu sehen, bewegen sie sich erst eine Stunde später weiter und nur mit halber Bewegungsweite, bis die Spuren nicht mehr verdeckt sind. Der Troll wird am Bergsee eine Woche warten, jeden Tag besteht eine 25% Chance auf eine Trolldame. Spätestens nach der Woche reist er wieder zur Brücke zurück.

***Abenteuerpunkte:** Alte Situation wieder da: 600 AP; je 100 AP Abzug für: Troll feindlich, Troll tot, Brückhügeler Trollbündnis wird bekannt.*

DUNGEONSLAYERS FANWERK

# EINE URALTE LIEBE

## EIN STUFE 9-12 ABENTEUER FÜR DUNGEONSLAYERS VON JAN „ORTER“ DRAFFEHN (TEXT UND KARTE) UND CHRISTINE „FYRENA“ SCHÄFER (LEKTORAT UND ILLUSTRATION)

**AUFTAKT UND HINTERGRUND FÜR DEN SPIELLEITER:** Das Abenteuer spielt auf einem kleinen Friedhof in den freien Landen, vorzugsweise in der Nähe einer Ruine, eines verfallenen Dorfes oder einer verfallenen Stadt. Es kann aber auch einfach am Wegesrand angesiedelt werden. Wichtig ist, dass die Charaktere Nachts und im Monat Schauern am Friedhof vorbeikommen. Hier wird ihnen eine Geistererscheinung, die sich als Walter Bodenteich vorstellt, den Weg zu einem verwitterten Grabmal weisen. Die Schrift ist verblasst und nur mit Mühe können die Charaktere den Namen „Bodenteich“ auf dem Grabstein entziffern. Walter wird den Charakteren erklären, dass er keine Ruhe findet, ehe die sterblichen Überreste seiner Geliebten, Dorothea von Wimmerstein, nicht zusammen mit ihm begraben sind. Er erzählt den Helden Geschichten von früher, wie er auf den Tag genau vor 250 Jahren seine Geliebte kennenlernte und ihre Eltern die Verbindung niemals gut hießen. Außerdem vermisse er sie jeden Tag seines schemenhaften Daseins mehr und mehr. Beide wurden sehr jung zu Lorr geholt. Was die Charaktere nicht wissen ist, dass Walter ein Schwindler ist. In Wirklichkeit handelt es sich um den verstorbenen Nekromanten Aladar von Wimmerstein, der die Helden auf hinterhältige Weise in sein Grab locken will, um ihnen dort die Lebensenergien zu entziehen. Er will so in diese Welt zurückkehren und Angst und Schrecken verbreiten. Er selbst hat bereits seine Frau Dorothea und seine Eltern auf dem Gewissen. Falls die Helden sich entschließen ihm zu helfen, wird er ihnen sagen, dass der Schlüssel zum Mausoleum der von Wimmersteins in einem lockeren Stein auf der Rückseite des kleinen Sakralbaus versteckt ist (Bemerken +2). Die Alte Eichentür öffnet sich unter lautem knarren und knacken. Die Scharniere sind verrostet und brechen bei einer 20 auf W20, so dass die Tür dem Helden entgegenkommt, der sie öffnet.

**BESCHREIBUNG DES FRIEDHOFS:** Der Friedhof ist über die Jahrhunderte in Vergessenheit geraten und verwittert. Die Friedhofsmauer ist brüchig und an vielen Stellen nicht mehr existent. Viele der über 100 Grabsteine sind zerbrochen oder die Inschriften sind nicht mehr zu lesen. Falls es einmal Holzkreuze auf einigen Gräbern gab, ist von diesen nichts mehr zu erkennen. Lediglich das Mausoleum der Familie von Wimmerstein ist noch erstaunlich gut erhalten.
Das Grabmal selbst wurde von Aladar schon zu Lebzeiten so erbaut, wie die SC es Heute vorfinden. Er hat schon vor 250 seine Experimente direkt auf dem Friedhof durchgeführt, um stets Zugriff auf frische Leichen zu haben.



**DER WEG INS DUNKEL:** Wenn die Helden das Grabmal geöffnet haben treten sie in den 4x8 Meter großen, leeren Innenraum. Der schwarze Stein der Wände ist staubig und voller Spinnennetze. In der Mitte befindet sich eine Treppe, die 15 m weit in die tiefe Dunkelheit des Mausoleums führt.

**1. EIN ORT DES GEDENKENS:** Im Zentrum dieses kreisrunden Raums steht eine Statue, vor dieser stehen zwei kurze Gebetsbänke. Die Statue zeigt eine nackte Menschenfrau mit Federflügeln und mit einem Leinentuch verbundenen Augen. Die Tür nach Norden ist eine verschlossene Holztür mit verrosteten Eisenbeschlägen hinter der ächzen und schlurfen zu hören ist. Auf der Ostseite ist ein fest verschlossenes Steinportal, das sich lediglich von der anderen Seite öffnen lässt. An der Südwand findet sich in Freiwort die Inschrift „Tu Buße und mein Geheimnis ist Dein.“ Diese Geheimtür lässt sich nur öffnen, sollte sich einer der SC dazu entschließen sich vor die Statue zu knien und seine Sünden zu beichten, wird die Statue lebendig und mit den Werten eines heroischen Steingolems angreifen (GRW. Seite 114). Ist sie besiegt öffnet sich die Geheimtür im Süden.

**2. DIE GEHEIME KAMMER:** In diesem Raum befinden sich Regale mit Büchern, Schriftrollen (13 mal Beutetabelle Z + 2 Schriftrollen: Putzteufel) und etwa 50 Phiolen mit Tränken, von denen außer zwei großen Heiltränken jedoch alle vertrocknet sind. Im Regal, zwischen den Phiolen versteckt, liegt außerdem ein rostiger Schlüssel (Tür nach Norden in Raum 1). Unter den Büchern findet sich ein besonderes Exemplar (Magie Entdecken oder Bemerken Probe -4 um es zu finden). Mit dem *Nekromantikum*, einem in purpurnem Leder gebunden Folianten, dass alle schwarzmagischen Sprüche mit +2 stärkt, ist es möglich alle 24 Stunden ein Skelett (GRW Seite 122) zu beschwören, dass für den Träger des Buches kämpft. Allerdings verdirbt das Buch stetig die Seele des Trägers, so dass er bei jeder Benutzung einen W20 wirft, und bei einem Patzer einen Rang des Talents *Diener der Dunkelheit* erhält.



**3. DER SCHRECKEN BEGINNT:** In diesem Raum greifen 1 Zombie/SC an (GRW Seite 125). Jeder Untote in diesem Mausoleum steht unter Aladar's Kontrolle und keiner wird die SC töten, sondern sie nur versuchen außer Gefecht zu setzen und einen Außer Gefecht gesetzten SC anschließend sofort zu Aladar in die Kammer 8 Schleifen, damit der Geist des Nekromanten sie als Wirt benutzen kann.

**4. DAS ALTE LABOR:** Hier finden die SC ein komplettes Labor für Alchemie (Gläser, Flaschen und Retorten in guter Qualität, der komplette Satz gibt dem Benutzer *Alchemie I*) und dunkle Künste. Die schwarzen Wände sind beschmiert mit roten Beschwörungssymbolen (Rattenblut). Die Tür zu Lagerraum 5 ist durch eine Falle gesichert. Die Tür ist verzaubert und schlägt unkontrolliert auf (Schlagen 20), sobald ein SC die Klinke drücken will. Nach 4 Schlägen oder nach Zerstören der Tür (Abwehr 25, LK 20) ist der Weg frei.

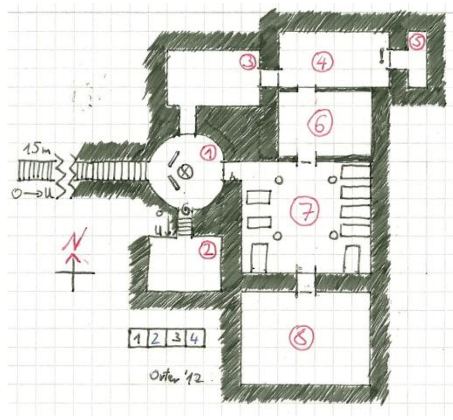
**5. LAGERRAUM:** Hier hat Aladar bereits zu Lebzeiten einen beachtlichen Vorrat verschiedenster getrockneter Kräuter angelegt. In den Regalen und Kisten finden die SC 82 Rauchkraut, 67 Lynzblatt, 14 Sattmach, 12 Uwyd, 2 Lorrkraut, 1 Brennlach (RVC Seite 36.) Die Tränke, die hier lagern, sind ebenfalls vertrocknet und somit unbrauchbar. Außerdem kann mit einer Bemerken-Probe +2, oder einer Probe auf Magie entdecken, ein Amulett in einem doppelten Boden eines Regals ausgemacht werden. Hier finden die SC den alten Glückbringer Dorotheas, eine goldene Heliasonne an einer Kette (Glückspilz I und Diener des Lichts II.) Aladar hat dieses Artefakt, das einst ein Geschenk an seine große Liebe war und voll mit guter Energie und Liebe ist, bereits früher zerstören wollen, weswegen es einige Spuren aufweist. Nur der Träger dieser Kette wird mit Dorotheas Liebe zu ihrem Mann dem Geist des Nekromanten den „Todesstoß“ versetzen können!

**6. DER VORHOF ZUR HÖLLE:** In diesem Raum warten 3 Skelette/SC darauf ihrem Meister zu dienen. Auch sie werden die SC maximal bewusstlos schlagen. Außerdem findet sich an der Westseite das Steinportal zum Gebetsraum (1) mit einem entsprechenden Hebel zum öffnen, der in die Wand eingelassen ist.

**7. DAS ENDE EINER FAMILIE:** Die große Grabkammer des Mausoleums beherbergt die geöffneten Särge der kompletten Familie Wimmerstein. Hier sollten Aladar, seine Eltern und Geschwister, sowie seine Ehefrau Dorothea begraben liegen. Mittlerweile hat Aladar aus seiner Familie Untote erstehen lassen, und so werden die SC von diesen hier angegriffen. Seine Eltern sind zu zwei Zombies erstanden, seine drei Brüder machen den SC als Skelette das Leben schwer. Aladar's Schwester ist als Todesfee zurückgekehrt (GRW Seite 123). In den offenen Särgen liegen Grabbeigaben. Im Sarg des Vaters findet sich ein magisches Langschwert +3 mit Brutaler Hieb I und Diener des Lichts I, im Sarg der Mutter liegt ein Schutzring +2. In den Särgen der vier Geschwister liegt jeweils ein Magischer Gegenstand (BW 1M:20). Auf dem Sarg Dorotheas steht geschrieben: „Nur das Symbol seiner Liebe für mich, wird ihn bannen!“ (gemeint ist natürlich das Amulett aus Raum 5).

**8. EIN MEISTER DER TOTEN:** Dieser Raum ist der Schauplatz des finalen Kampfes zwischen dem untoten Nekromanten und den SC. An Aladar's Seite steht seine Ehefrau Dorothea, die mittlerweile ebenfalls das Dasein eines willenlosen Zombies fristet. Aladar selbst kann in seiner Geisterform keine Zauber wirken und hat die Werte eines heroischen Geistes (GRW Seite 113). Sollte ein SC in seine Gewalt gekommen sein, so haben die verbliebenen SC 2W20 Minuten Zeit, ehe er sein Ritual vollendet und in der Gestalt des SC (mit den Werten eines epischen Akmantur GRW Seite141) wiederkehrt. Der Träger des Amuletts aus Raum 5 richtet bei Aladar doppelten Schaden an. Sollten die SC beide Feinde bezwingen, können sie sich den Rest des Raumes, einer Schatzkammer, angucken. Hier finden die SC in einigen Truhen insgesamt 2039 GM, 3302 SM, 4020 KM sowie 30A:20, 20T:20, 5M15, 15W:20 und 5R:20. Außerdem 3W:20 mit magische Waffe +2 und 2R:20 mit magische Rüstung +2.






**ABENTEUERENDE:** Nach dem Endkampf könnten die SC noch beschließen die Leichen der Familienmitglieder wieder zu bestatten und Dorothea ihr Amulett, dass einzig Gute, was von ihrer Liebe zu Aladar blieb, „zurückzugeben.“
Pro Raum 1EP; für das Abenteuer:100 EP; für jede gebeichtete Sünde: 5 EP; für das Vernichten des Nekromantikum: 25 EP; Dorothea und ihre Familie begraben: 25 EP; Amulett in Dorotheas Grab zurückgelegt: 25 EP; für gutes Rollenspiel: 5-15 EP; für Kämpfe (besiegte EP/SC) EP

# OPERATION SPRING-CLEANING

Worin die Charaktere ein Höhlensystem säubern müssen

*Von Thomas „Kyle“ Renner und Sabine „Drei hungrige Mäuler“ Renner*

Schau erst in das Gesicht,
eh du eine Ohrfeige austeilst.
*Arabisches Sprichwort*

## AUSGANGSSITUATION

Die Spieler sind Mitglieder einer militärischen Spezialeinheit (NAVY-Seals, KSK oder SAS). Sie haben den Auftrag in einem Krisengebiet ein Höhlensystem vom Feind zu säubern und einen Gegenstand zu bergen.

## SPIELLEITERINFORMATION

Dieses Kurzabenteuer ist für ***Cthulhu Now*** geschrieben worden und für vier Spieler entwickelt (Dauer 30-40 min).

Ein typisches Kommandoteam besteht aus vier Soldaten mit folgenden Spezialisierungen: einem Waffenexperten, einem Sprengstoffexperten, einem Sanitäter und einem Funker. Die Fertigkeitswerte dieser Elitesoldaten sollten exorbitant hoch sein (es handelt sich ja schließlich um die Besten der Besten) und alle sind *state of the art* ausgestattet. Im Hintergrund agiert noch ein Kommandooffizier (der Spielleiter) der dem Trupp Anweisungen, Hilfe oder Tipps aus der sicheren Operationszentrale gibt. Zur Untermalung des In-Briefings lassen sich sehr gut Satellitenbilder von einschlägigen Internetdiensten verwenden. Trotz moderner Technik ist der Funkempfang im Höhlensystem sehr schlecht und reißt immer wieder ab. Das Team ist quasi auf sich alleine gestellt. Wie üblich findet der Zugriff nachts statt. Dieses Kurzabenteuer zielt darauf ab, hart und dreckig, die Kampfregeln den Spielern näher zu bringen und eignet sich gut für One Shots bei Cons. Die Überlebenschancen der Charaktere sind eher gering, da ein Treffer der auftretenden Monster den Tod bedeutet. Deswegen wurde deren Anzahl auch gering gehalten und kann nach Ermessen des Spielleiters reduziert oder gar erhöht werden. Stimmungsmäßig sollte durch den Spielleiter die Paranoia der Spieler geschürt werden, da ja hinter jeder Ecke und Biegung des Höhlensystems Gefahren lauern könnten.

## HINTERGRUND

Geheimdienstinformationen zu Folge hat ein örtlicher Warlord im Krisengebiet hochinfektiöses biologisches Material in der Höhle versteckt. Er ist durchaus willig und wahrscheinlich auch dazu fähig es irgendwo auf der Erde zum Einsatz zu bringen. Wie üblich liegt der Geheimdienst natürlich falsch. In Wirklichkeit hat der Clanchef im Höhlensystem eine alte Kultstätte von Hastur entdeckt. Nach jahrelangem Forschen, Experimentieren und Beschwören legten er und sein Clan das *Entsetzliche Versprechen* ab. Schließlich und endlich verwandelten sich alle die das Versprechen abgelegt haben in *Entsetzliche Besessene* (s. Malleus Monstrorum, S.68). Im Moment halten sich noch drei *Entsetzliche Besessene* in der großen Höhle auf. Passend zur Jahreszeit hat ein Scherzkeks des Geheimdiensts die Operation Spring-Cleaning, also Frühjahrsputz, genannt.

Suchen, Bergen und Zerstören ist der Auftrag des Teams.

## DAS HÖHLENSYSTEM

Der Weg zum Höhlensystem wurde durch Artilleriebeschuss und massiven Drohneneinsatz bereits feindfrei gemacht. Eine Infanteriekompanie sichert das Vorfeld der Höhle, so dass der Kommandoeinheit der Rücken frei gehalten wird. Das Höhlensystem erstreckt sich auf eine Länge von ca. 800 Meter. Immer wieder wird der etwa 2 Meter breite Gang durch Kavernen unterbrochen. Die wenigen Abzweigungen des Hauptganges enden meist nach 10 bis 15 Metern in Sackgassen.

## EINGANGSBEREICH

Der Eingang der Höhle hat unter dem schweren Beschuss schwer gelitten und ist einsturzgefährdet. Abgestandene, staubige Luft schlägt dem Team entgegen. Grob gezimmerte Möbel liegen in Trümmern auf dem Boden. Die Sicht ist trotz Restlichtverstärker schlecht. Der Funkverkehr weist erste Störungen auf. Verschiedene Waffen (AK47 sowie Pistolen) liegen verstreut auf dem Boden. Es besteht eine 30% Chance, dass hier der erste Angriff eines *Entsetzlichen Besessenen* erfolgt.

## DER VERBINDUNGSGANG

Der etwa 250 Meter lange Gang schien mit verschiedenen Fallen versehen gewesen zu sein. Alle wurden ausgelöst. Es handelte sich um Minen, aber auch um archaische Fallen, wie etwa Gruben mit spitzen Pflöcken. Leichen und Leichenteile liegen verstreut vor den einzelnen Fallen (Stabilitätsverlust 0/1). Der Verwesungsgeruch der Leichen ist stark. Hier besteht eine 50% Chance auf 1W2 *Entsetzliche Besessene* zutreffen. Der Funkverkehr bricht gänzlich ab.

## DIE ERSTE KAVERNE

Die Kaverne ist etwa 150 Meter lang und 30 Meter hoch. Dieser Höhlenteil wurde offensichtlich als Kommunikationszentrale und Rüstkammer genutzt. Alle technischen Geräte sind zerstört, ganz so als hätte jemand oder irgendetwas wie von Sinnen gewütet. Sollte bisher noch kein *Entsetzlicher Besessener* aufgetaucht sein, so ist dies ein guter Zeitpunkt. Ansonsten liegt die Chance bei 50% für ein Aufeinandertreffen.

## DER ZWEITE GANG – TIEFER IN DIE HÖHLE!

Hier bietet sich den Protagonisten das gleiche Bild wie im Verbindungsgang. Felsbrocken türmen sich aufgrund der ausgelösten Fallen auf dem Boden und erschweren das Fortkommen. Ein Wurf auf Verborgenes erkennen zeigt, dass die Leichen vor ihrem Ableben augenscheinlich in Richtung des Ausganges flüchten wollten.

## DIE RITUALKAMMER

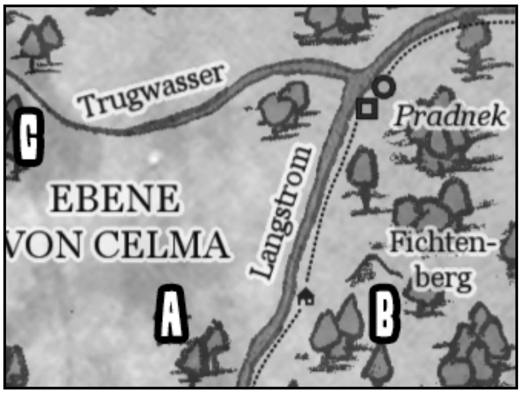
Sollten es die Spieler bis hier hin schaffen, so treffen sie auf die restlichen *Entsetzlichen Besessenen*, mindestens aber auf einen, den ehemaligen Warlord. Dieser greift ohne zu zögern und wie von Sinnen die Charaktere an. Der Raum enthält eine Art Altar und eine steinerne Götzenstatue. Man braucht kein Archäologe zu sein um zu sehen, dass diese Dinge sehr alt sind. Sollten die Spieler diese letzte Zusammenkunft überleben, so können sie einige alte Pergamente bergen mit denen Hastur oder einer seiner Avatare beschworen werden kann.

## WIE GEHT ES WEITER?

Sollten die Charaktere überleben und Bericht erstatten wird dies natürlich von Geheimdienstleuten überprüft. Leichen von den *Entsetzlich Besessenen* werden nicht gefunden. Das aufgefundene Material verschwindet in irgendeinem Geheimdienstkeller und taucht nie wieder auf (wirklich?). Die Höhle wird, mit allem was in ihr ist, gesprengt.

Die Spieler werden einer genaueren psychologischen Behandlung unterzogen und für eine Dauer, die der Spielleiter bestimmt, in normale Einheiten versetzt. Tiefergehende Nachforschungen würden zeigen, dass sich ein großer Konzern für die Geschehnisse in der Höhle stark interessiert.

# ENDE...?




EIN 1-SEITEN-ABENTEUER №1

# DAS SCHNAPPBLICK-PANORAMA

EIN DS-FRÜHLINGS-ABENTEUER VON „MH5TS3" FÜR DIE STUFEN 5-8

**AUSGANGSORT:** Eine bel. Region der Freien Lande (oder eines anderen Settings) in der sich ein Bach, eine hügelige Bergregion und ein Sumpf verorten lassen. Hier wurde als Ausgangsort „Pradnek" und Umland gewählt (s. Karte). Es ist Frühling.

**DER AUFTRAG:** Aurax Laubklang (MEN SPÄ 3), selbstbezeichnender „Pradneker Bardenkönig", steckt in der Klemme! Flora Flementis, seine reiche Muse, fordert ihn (in einem Schwall von weiblichen Frühlingsgefühlen) auf, die schönsten Orte der Freien Lande für sie auf beständige Art und Weise einzufangen (-zig Wimpernschläge inklusive). Aurax kennt glücklicherweise im nahen Umland *drei bezaubernde Sehenswürdigkeiten*. Doch er weiß auch von den Gefahren, die das Umland Pradneks birgt. Aus Furcht davor, selbst diese Gefahren bestreiten zu müssen, heuert er die Charaktere an, um die Orte für ihn aufzusuchen und mithilfe von 3 *Schnappblick-Rollen* für ewig zu Pergament zu bringen. Von den Gefahren erzählt er den SC natürlich nichts! Würde sich niemand an seiner Stelle finden, wäre dies wohl Floras und sein letzter Liebesfrühling gewesen.

**BELOHNUNG:** Der junge Laubklang bietet den Charakteren pro „geschnappter" Sehenswürdigkeit 140 GM. Sollten sie das gesamte Panorama (alle 3 Orte) „schnappen", gibt es einen Bonus von weiteren 50GM, sowie 2 leeren Schnappblick-Rollen und einem Widmungskonzert für die SC noch am gleichen Abend im Gasthaus „Am Waldrand".

> **(G) Schnappblick-Rolle (15 GM)**
> Rollt man diese mag. Pergamentrolle auf, richtet sie auf das gewünschte Ziel und ruft (probenfrei) „schnapp!", entsteht innerhalb ein paar Sekunden einmalig ein zauberhaftes Gemälde aus der Blickperspektive des Benutzers (= 1 Aktion).

## A – NIESSPORENFELD AM BLÜTENFALL

Nur im Frühling blühen die faszinierend schönen Blüten des *Niessporenfeldes*. Das Feld befindet sich auf einer unscheinbaren Waldlichtung auf der Ebene von Celma (s. Karte). Den ganzen Tag über in unregelmäßigen Abständen „niesen" die Pflanzen hier und blasen ihre Blüten in einen naheliegenden Bach namens Blütenfall. Diese Momentaufnahme wäre ideal. Das Problem ist nur, dass vor Ort eine ganze Kolonie **Schlingwurzelbüsche** (1/SC – DS4 S.122) wurzelt – und diese sind optisch nicht vom Blütenfeld zu unterscheiden (GE+VE+WG: Naturkunde). Eine erfolgr. Bemerken-Probe (-6) lässt ca. 2 Wochen alte Skelette erkennen (BW: 2C). Eine weitere Gefahr sind die Sporen, die auf die drei Grundvölker (MEN, ELF, ZWE) paralysierend wirken (KÖR+HÄ-2, Lähmung für w20 Minuten). In diesem Moment entwurzeln sich die Wurzelbüsche und greifen an – Na dann... Frohes Schnappen!

## B – DIE FICHTENBERGER MOOSGARDE

An einer Klippe des Fichtenbergs befindet sich angeblich die legendäre „Fichtenberger Moosgarde". Die Pradneker meiden den Fichtenberg so gut es geht – Angeblich soll es dort aggressives Wild und skrupellose Banditen geben. Der Aufstieg zur Moosgarde dauert 3 Stunden (= Pro Stunde KÖR+HÄ-Probe, sonst 1w20/5 Erschöpfungs-schaden). Auf der besagten Klippe hat zwischen den bemoosten Götzenformationen aus abstrakten Steinriesen ein **Steingolem** (wie Erdelementar III – DS4 S.110) überwintert. Ein gebildeter Charakter (GEI+VE+Bildung) weiß jedoch, dass die Fichtenberger Moosgarde lediglich aus 5 und nicht aus 6 Götzenfiguren besteht (und dass hier irgendetwas faul ist). Der Steingolem wird durch magische Gegenstände aus dem Schlaf gerissen (nicht vergessen: Die Schnappblick-Rollen sind ebenfalls magisch!). Beim Annähern erwacht der Steingolem und will nach allem Magischen grabbeln! (Was meistens dazu führt, dass Träger von magischen Gegenständen zermalmt werden). Eine weitere Gefahr ist der Sturz von der Klippe (s. „Zurückdrängen" DS4 S.44). Ein Schnappblick von der originalen Götzenformation (ohne „den 6. Mann") würde Aurax' Muse sehr beeindrucken: Jetzt heißt es den Golem weglocken oder zu Kies hauen!

## C – SCHNUPFSUMPFER PILZPARADIES

Von Pradnek aus in westliche Richtung, entlang des Trugwassers, befindet sich eine von Millionen von Pilzsorten übersähte Sumpflichtung, genannt das Schnupfsumpfer Pilzparadies. Hunderte verschiedene Farbpilze schillern hier in der frühlingshaften Tagessonne. Doch nachts leuchten angeblich die vom Mondlicht aufgeladenen Pilze in noch atemberaubenderen, fluoreszierenden Farben. Diese einmalige Nachtaufnahme würde das Panorama makellos komplettieren!

Doch auch hier sind schon früher Abenteurer als vermisst gemeldet worden: Die Pilzlichtung wird von den hier lebenden Ku-Aak (ein Froschvolk; Werte wie Echsenmenschen ohne „Schleudern" – DS4 S. 109) als ihr Heiligtum geschützt. Die SC werden an der Lichtung von einem **Ku-Aak Spähtrupp** (3 Ku-Aaak/SC) abgefangen und attackiert. Diplomatie ist nur im äußersten Fall möglich (-8 auf Proben; pro Geschenk +1). Jeder der Ku-Aak hat einen persönlichen Wunderpilz bei sich (BW:T). Die Fluoressenz der Pilze reicht für Völker mit Nachtsicht (wie die Ku-Aak) aus, um perfekt sehen und kämpfen zu können. Außerdem lassen sich im Sumpf (WG: Naturkunde) auch zahlreiche Kräuter finden: Lynzblatt, Manablatt, Lorrkraut und Uwyd (alle Krauteffekte, s. RvC S. 36)

## NACHVERHANDLUNGEN & AUFHÄNGER

Wollen die SC (aufgrund der Gefahren) mehr Beute aushandeln, müssen sie mind. 1 konkurrierende Probe gegen Aurax' Ausredekünste (PW:16) bestehen (höchstes Gruppenergebnis zählt). Bei Erfolg spuckt Aurax noch 1 mag. Gegenstand (BW: 1M) für die SC als Bonus aus. Während des Widmungskonzerts im Gasthaus „am Waldrand" könnten die SC zufällig auf den Kaufmann Harringer stoßen (Aufhänger: D2G8 – Gegnerhärte sollte modifiziert werden). Alternativ kann es leicht passieren, dass Aurax den SC im Verlauf des Jahres einen Brief schreibt. Er steckt nämlich schon wieder in der Klemme: Flora lechzt nun nach einem Herbstpanorama!

# NovoHydro

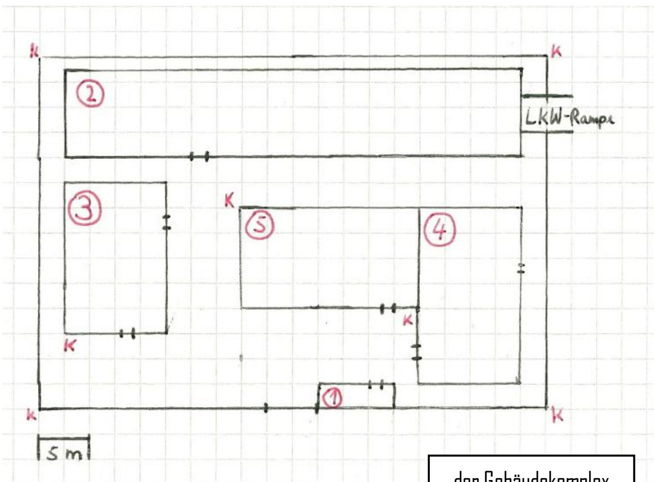
Ein Schauplatz für Shadowrun®

Von Jan „Orter“ Draffehn

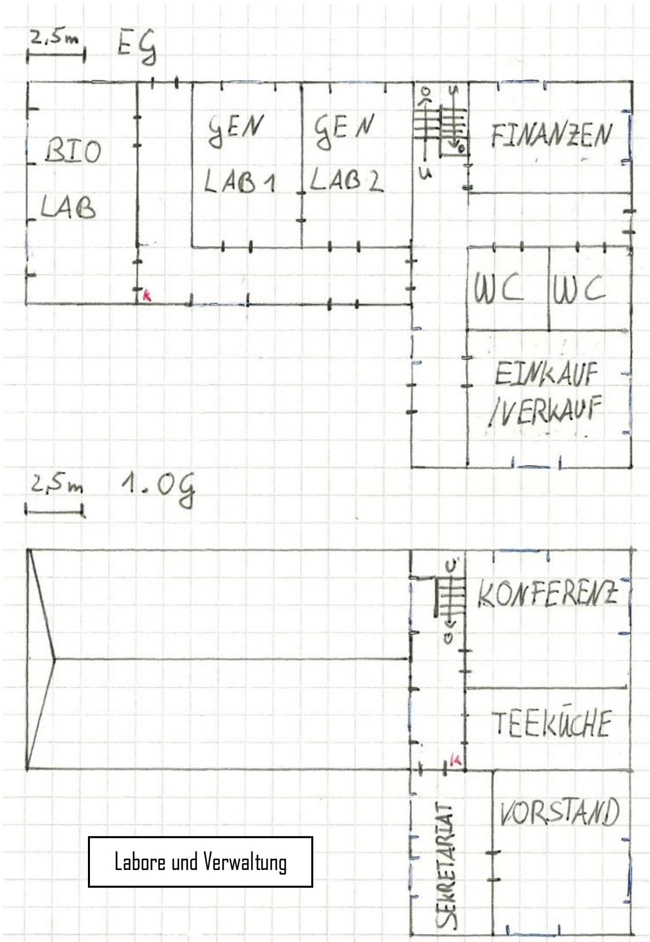
*Da hat uns der Schmidt ja mal schön reingeritten. Wir hatten schon mal für ihn gearbeitet, keine großen Sachen. Nach einer Sabotage und zwei Datendiebstählen sollte dies der vierte Auftrag für ihn werden. „Besorgt mir einfach die Gendatenbank für die neuen Deepweed-Züchtungen von NovoHydro . . .“ hat er zu uns gesagt! Einfach? Pah! Er hätte uns ruhig sagen können, welcher der großen 10 hinter NovoHydro steht, bevor uns die Kugeln der Chummer von Knight Errant um die Ohren flogen . . .*

**NovoHydro** ist ein Unternehmen weit unten in der Hirachie unter dem Dach von Ares Macrotechnology. (Die Tochter einer Tochter, einer Tochter, einer Toc . . .) Offiziell beschäftigt man sich hier mit der Zucht von Grünpflanzen zu medizinischen Zwecken und Algen als Nahrungsmittel. So wird unter anderem in einem Vorort von Bremen, im Herzen der ADL, eine Aufzucht- und Forschungsanlage für Deepweed betrieben. Hier wird immer an neuen und ausgefalleneren Varianten der Droge geforscht. Und natürlich wird sie nicht für medizinische Zwecke verwendet oder als Nahrungsmittel verwendet, sondern auf dem Schwarzmarkt von Dealern unters Volk gebracht. Du weißt bestimmt selbst wie groß die Nachfrage nach dem Stoff ist, Chummer?!

**Die Anlage:** Die Anlage besteht aus einem umzäunten Gebäudekomplex mit einer Grundfläche von ca. 35x50 m und beinhaltet die Zuchtanlage, einen Laborkomplex (5) und die Verwaltung (4). Die Zuchtanlage selbst ist in einem 8x40 Meter langen Gewächshaus (2), in dem fünf 5x5 m große und 10 m tiefe Becken in den Boden eingelassen sind. Die Becken sind randvoll mit Wasser und dienen einzig dem Zweck verschiedene Sorten des erwachten Seetangs zu züchten. In einem zweiten, kleineren Gewächshaus (3, 10x15 m) finden experimentelle Zuchtversuche neuer Sorten statt. Außerdem grünt und blüht in diesem Gewächshaus auch einiges anderes, auch in der Natur ausgestorbene Blumen und Sträucher. Das Außengelände wirkt sehr gepflegt. Die Rabatten stehen in voller Farbpracht und es wird mehr als deutlich, welche Realität das Unternehmen zeigen will und welche es zu verschleiern gilt.




der Gebäudekomplex NovoHydro




Labore und Verwaltung

**Sicherheit:** Die Konzernsicherheit (GRW 4. Edition, Pegasus 2011, Seite 326) von Ares hat 24 Mann in drei Schichten zur Bewachung des Komplexes abgestellt. Alle sind mit je einer Ares Pred. IV und einer Ares Executive Protector bewaffnet. Der rechteckige Komplex ist von einem 2,5 m hohen Stahlgitterzaun umgeben und an jeder Ecke mit einer Kamera (K) gesichert. Das Torhaus (1) ist ständig durch zwei Personen gesichert. Das Sicherheitssystem umfasst neben den Kameras auch Magschlösser der Stufe 3 und Bewegungssensoren in den Laboren und Büros. Außerdem kreist zu jeder Schicht eine Drohne mit Kameras und Sensoren um das Gelände.

**Mögliche Aufträge:** Der Schmidt kann die Runner für verschiedenste Aufträge rund um NovoHydro anwerben:

- Sabotage der Zuchtbecken (zum Beispiel Algenvernichter hinzugeben) oder der Testzuchtanlage
- Abfangen der Lieferungen
- Diebstahl von größeren Mengen Deepweed
- Diebstahl der Finanzunterlagen
- Diebstahl der Gendatenbank
- Sabotage der Gendatenbank
- Diebstahl von neuen Testsorten Deepweed und anderen Pflanzen
- Wetwork (Vorstand)
- Extraktion (Genforscher, Biologen, Botaniker)
- Informationsbeschaffung (Wer sind die Abnehmer des Deepweed? Welcher neue Wachstumsbeschleuniger wird den Algen zugesetzt?)

# Die Saat –ein Kurzabenteuer für Cthulhu-

*Worin die Charaktere sich mit verschwundenen Haustieren und mehr auseinandersetzen müssen*

*Von Thomas „Kyle" Renner und Sabine „Drei hungrige Mäuler" Renner*

***Denn das Gute liebt sich, das Gerade.***
***Böse Früchte trägt die böse Saat.***
***Johann Christoph Friedrich von Schiller***

**Ausgangssituation**

Die Spieler sind Kinder im Alter von acht bis zwölf, die an einem schönen Frühlingstag den Hund eines der Charaktere suchen. Der Kleine nutzte augenscheinlich die ersten warmen Sonnenstrahlen für einen unerlaubten Ausflug. Der Spieler oder der Spielerin dem der Hund gehört, macht sich natürlich große Sorgen um ihr Schoßtier.

**Spielleiterinformationen**

Dieses Kurzabenteuer kann in den ***1890ern*** oder den ***1920ern*** sowie **in Cthulhu Now** angesiedelt werden, Nur wenige Anpassungen werden notwendig sein um dieses kleine Abenteuer den verschieden Epochen anzupassen (in den 1890ern sind es Gaslampen anstatt Glühbirnen und in ***Cthulhu Now*** verbreiten Neonröhren ihr blasses Licht am Set). Inspiriert wurde ich zu diesem One-Pager durch Filme *wie Die Körperfresser kommen*, *Day of the Triffids* oder dem B-Movie *Angriff der Killertomaten*. Die Stimmung darf also durchaus pulpig oder gar ein wenig trashig sein.

**Hintergrund**

Ein lokaler Gärtner, in Wirklichkeit ein fehlgeleiteter Kultist, hat in seinem Wahn Gen-Material von **Pilzen** (s. Malleus Monstrorum, S.139) mit heimischen Pflanzen gekreuzt. Diese degenerierten Wirrungen der Natur benötigen Fleisch auf dem/durch das sie gedeihen können. Deswegen begann der Gärtner allerlei Haustiere als Nachschub für seine kleinen Lieblinge zu entführen, darunter auch den Hund eines unserer Protagonisten. Der Infektionsweg und der Krankheitsverlauf unterscheiden sich durch die Kreuzung mit heimischen Pflanzen von denen der „echten" Pilze aus dem Malleus Monstrorum.

**Die Pflanzen**

Den ganzen Winter über hat der Gärtner die Schösslinge gehegt und gepflegt. Jetzt, zu Beginn des Frühlings, kam er kaum hinterher, den lebenden Nährboden für seine Kreationen zu beschaffen. Dies machte ihn auch sehr unvorsichtig, weswegen er schon in der Nachbarschaft anfing Kleintiere zu entführen. Die Verbreitung der Pflanzenwesen verläuft mittels Sporen, die bei Berührung freigesetzt werden. Bei Tieren verläuft die „Inkubation" wesentlich schneller (1W10 Stunden) als bei Menschen (ca. 1 Woche); wohl aufgrund des komplexeren Metabolismus. Der Gärtner hat sich inzwischen infiziert und ist dem Tode geweiht. Rauer Husten begleitet viele seiner Ausführungen. Nachdem ein Opfer durch die Sporen infiziert wurde, stellt sich alsbald leichtes Fieber ein, welches sich im Laufe der Woche immer weiter verstärkt. Hinzu tritt ein trockener Husten welcher gegen Ende der Inkubationszeit von blutigem Auswurf begleitet wird. Irgendwann verstirbt das Opfer dann (keine weltlichen Medikamente wie Antibiotika scheinen Wirkung zu zeigen). 1-2 Stunden nach Eintritt des Todes ist der Körper des Opfers dann von einem grauen Staub bedeckt. Nach weiteren drei Stunden dann, bricht ein pilzartiges Gewächs aus der Bauchhöhle der Leiche. Schon bei einer geringen Berührung des Pilzes stößt dieser eine Wolke von Sporen aus, welche den Auslöser mit einer Chance von 75% infiziert. Weiter wegstehende werden immer noch mit einer Chance von 50% infiziert. Wirksame Gegenmaßnahmen sind Staubschutzmasken, oder ein Tuch, welches vors Gesicht gebunden wird.

**Abenteuerverlauf**

**0. Prolog**

Es ist ein schöner Frühlingstag. Die Sonne scheint nun jeden Tag kräftiger zu scheinen und das satte Grün der Bäume und Wiesen beginnt sich gegen das unwirtliche Grau des Winters durchzusetzen. Das Brummen von verschieden Insekten erfüllt die klare Luft.

**1. Die Suche**

Es hätte ein schöner Tag werden können, an dem man nichts anderes als Rad fahren, Ball spielen, oder einfach mit Freunden abhängen konnte. Wäre nicht der Hund von einem der Spielercharakter einfach ausgebüxt. Hoffentlich entschließen sich die Mitspieler ihren Freund oder Freundin bei der Suche zu unterstützen. Weit kann er nicht gekommen sein! Der kleine Vorort am Stadtrand ist nicht groß und jeder kennt jeden. Fragen sich die Spieler in der Nachbarschaft durch, so werden ihnen zumeist freundlich Auskünfte gegeben (keiner hat den Hund gesehen oder kann sich an ihn erinnern). Sie finden aber heraus, dass anscheinend noch mehr Haustiere weggelaufen sind (Hunde, Katzen, sogar Hasen die ihre Besitzer in einem Gehege im Garten grasen ließen).

**2. Die Gärtnerei**

Irgendwann werden die Charaktere an der örtlichen Gärtnerei ankommen. Diese besteht aus einem Wohnhaus und einem großen Gewächshaus. All dies hat schon bessere Zeiten gesehen und kann getrost als Schandfleck des Vorortes bezeichnet werden. Im Gegensatz zu den anderen Bürgern des Vorortes, ist der Gärtner ganz und gar nicht freundlich. Schon beim Betreten des Geländes kommt er keuchend angelaufen und versucht die Kinder hustend zu verscheuchen. Ein erleichterter Wurf auf *Verborgenes erkennen* zeigt, dass der Gärtner sehr krank aussieht. Weiterhin können die Kinder an der Veranda des Wohnhauses Packungen von sogenannten „Leckerlis" für Hunde und Katzen erkennen, obwohl sie keinerlei weitere Anzeichen für Haustiere sehen. Weder Futter- noch Wassernäpfe. Vehement versucht er die Kinder wegzujagen. Er trifft keinerlei Aussage über den verschwundenen Hund.

**3. Crossroads**

Von jetzt ab gibt es verschiedene Wege, wie das Abenteuer weiter verlaufen kann. Entweder die Kinder geben ihre Suche auf, damit wäre auch das Abenteuer beendet, oder sie warten den richtigen Moment ab, um das Anwesen zu durchsuchen. Weiterhin könnten sie auch die örtliche Polizei oder auch ihre Eltern einschalten, die ihnen aber wahrscheinlich nicht weiterhelfen werden.

**4. Die Gebäude**

Sollten die Kinder so dreist sein, in das Wohnhaus einzubrechen, so schlägt ihnen ein muffiger Geruch entgegen. Das Innere des Hauses entspricht dem äußeren Anschein. Auf dem gesamtem Gelände besteht immer eine dreißig prozentige Chance, dass der Gärtner auftaucht (dessen Gesundheitszustand sich rasant verschlechtert). Im Wohnhaus finden die Kinder nichts außer Unordnung und Unmengen von Büchern über Pflanzen und Genetik.

Das Gewächshaus macht seinem Namen keine Ehre mehr. Hier scheint schon seit Wochen nicht mehr gegossen geworden zu sein und die Scheiben sind blind. Alles ist verdorrt. Im hinteren Bereich können die Kinder nach kurzem Stöbern eine geöffnete Bodenluke erkennen. Ein erfolgreicher Wurf auf Horchen bringt ein leises Winseln zu Tage. Innerhalb des Gewächshauses steigt die Chance auf den (nunmehr stark geschwächten, aber auch wahnsinnigen) Gärtner zu treffen auf 50%. Sollten sich die Spieler ungeschickt anstellen und viel Lärm verursachen, steigt sie auf 75%.

**5. Der Keller des Gewächshauses**

Ursprünglich war hier ein Großteil der Technik des Gewächshauses untergebracht (Rohre, Leitungen etc.). Jetzt schlägt unseren Protagonisten ein muffiger Gestank, gepaart mit echter Fäulnis entgegen (Stabilitätsproben nach Belieben des Spielleiters). Der Keller ist fahles, blaues Licht getaucht und die Luftfeuchtigkeit und Temperatur ist hoch. Fein säuberlich aufgereiht, auf langen Pflanztischen, wachsen auf kleineren und größeren Erhebungen morchelartige Pilze. Die Größe der Pilze variiert. Der Größte ist zu Zeit so groß wie ein achtjähriges Kind und berührt beinahe die Decke des niedrigen Kellers. Ein Wurf auf Verborgenes erkennen zeigt, dass die o.a Erhebungen in Wirklichkeit die fahlen Kadaver der verschwundenen Haustiere sind (Stabilitätsverlust 1W3/1W8). Am Ende des Raumes, auf dem Pflanztisch festgebunden, ist der Hund des Charakters. Der Hund lebt und ihm fehlt augenscheinlich noch nichts (er ist natürlich infiziert; erste Symptome treten in zwei Stunden auf). Unter einem der Tische liegt ein gerolltes Pergament mit einem Text über die Mi-Go und ihren Schöpfungen, welcher natürlich für die Kinder total unverständlich ist.

**6. Finale**

Auch hier gibt es mehrere Handlungsmöglichkeiten für unsere jungen Protagonisten. Mit viel ***Glück*** schaffen sie es unbemerkt mit ihrem Hund vom Gelände (und tragen den Tod damit weit in dem kleinen Vorort hinein). Wahrscheinlicher ist aber der Showdown mit dem wahnsinnigen Gärtner. Dieser ist nur noch ein Schatten seiner selbst, versucht aber mit allen Mitteln seine unheiligen Züchtungen zu beschützen. In der Gärtnerei liegen eine Vielzahl von Gerätschaften (Harken, Schaufeln, Rechen, Pflanzstöcke etc.) mit denen sich die Kinder gegen den irren Gärtnern wehren können, zumal er schon kurz vor dem Exitus steht (TP 2, Trefferwahrscheinlichkeit Gegenstand oder Faust 10%). Auf jeden Fall schlägt er mit dem nächst greifbaren (z.B. ein Rechen) wie wild um sich, was die Wahrscheinlichkeit auf einen Sporenausstoß der umstehenden Pilze auf 75% erhöht.

**7. Lose Enden**

Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden die Spielercharaktere infiziert(Folgen: siehe Abschnitt Pflanzen. Überwältigen sie den Gärtner und schalten die lokalen Autoritäten ein, so wird ein Gutteil der Helfer ebenfalls infiziert werden und die Ausbreitung des Pilzes wird pandemisch fortschreiten. In Folgeabenteuern, die sicherlich ohne die Kinder stattfinden werden, kann versucht werden der Lage Herr zu werden. Hier kann vielleicht der versteckte Text über die Mi-Go und ihren Schöpfungen Aufschluss geben oder die Ermittler zu dem Kult des Gärtners führen.

# Die letzte Fahrt der HMS Violet

*Ein Szenario für „Der Hexer von Salem“ von André „Seanchui“ Frenzer*

## Vorwort

Die folgende Seite ist ein komplettes Szenario für das Rollenspiel „Der Hexer von Salem“ von Pegasus Press. Es sollte problemlos an einem Abend durchgespielt werden können und lebt hauptsächlich von seiner klaustrophobischen Atmosphäre und der Angst vor dem Unbekannten.

## Vorgeschichte

Die Charaktere haben an einer wissenschaftlichen Expedition in einen äquatorialen Urwald teilgenommen. Die genaue Gegend ist dabei uninteressant und bleibt dem Spielleiter und der laufenden Kampagne überlassen. Die Charaktere befinden sich nun an Bord der HMS Violet, einem britischen Forschungsschiff, auf dem Rückweg zu ihrem Heimathafen. Unbemerkt von den übrigen Teilnehmern hat sich einer der Matrosen im Urwald einen parasitären Pflanzensamen eingefangen, der nun in ihm zu einem Pflanzenhybriden heranwächst. Diese außerirdische Lebensform ist nicht nur äußerst aggressiv sondern auch enorm gefährlich. Sie kann weitere Samen in ihren Opfern hinterlassen und so eine ganze Flutwelle angriffslustiger Pflanzenhybride auslösen.

## Die HMS Violet

Die HMS Violet ist ein dampfbetriebener Frachter, der für die Bedürfnisse der Expedition angepasst wurde. So sind einige der kleinen Mannschaftskojen in größere Schlafquartiere für das wissenschaftliche Personal umgebaut worden, während die einfachen Matrosen in Schlafsälen untergebracht wurden. Sie verfügt über insgesamt drei Decks; das unterste ist dabei mit wissenschaftlichem Gerät vollgestellt während das zweite Lagerdeck mit Gebrauchsgütern belegt ist. Das Oberdeck ist den Passagierunterkünften vorbehalten. Die HMS Violet ist rund 120 Meter lang und 40 Meter breit und damit eines der größeren Schiffe ihrer Zeit.

### Pflanzenhybrid

**ST 18** **KO 18** **GR 14**
**GE 18** **IN 11** **MA 5**
**Trefferpunkte:** 32
**Angriff:** Klaue 75%, 2W6
**Fertigkeiten:** Schleichen 85%, Ausweichen 75%, Verbergen 85%
**Regeneration:** 1W6 / Runde
**STA:** 1/1W6

## Die Besatzung

Die Besatzung der HMS Violet spielt in dem gesamten Szenario eher eine Nebenrolle (um das Wort „Kanonenfutter“ nur am Rande zu erwähnen) und sollte vom Spielleiter bereits im Vorfeld eingeführt werden. Kapitän Johansson und der erste Maat Burns sind vermutlich die vorrangigsten Kontaktpersonen für das wissenschaftliche Personal der zurückkehrenden Expedition.

## Das Toten beginnt

Eines Morgens, mitten auf dem Meer, werden die Charaktere in ihrem Frühstück von panischen Schreien unterbrochen. Eilen sie herbei, um deren Ursprung zu erfahren, finden sie einen panischen Matrosen in einem der Schlafsäle. Die Wände des Saales sind Blut und Schleim bespritzt, in der Mitte des Raumes liegt etwas, das wohl einmal ein Mensch war (0/1 STA). Der verstörte Matrose spricht nur spanisch und bekreuzigt sich ständig. „Den Teufel hat er gesehen“, übersetzt einer seiner herbeieilenden Kameraden.

Der Pflanzenhybrid hat nun die Jagd auf die Mannschaft und auch auf die Wissenschaftler eröffnet. Er geht dabei mit gnadenloser Brutalität und kalter Intelligenz vor. Er kann sich dabei – dank seiner recht geringen Größe – dem Rohrleitungssystem des Schiffes bedienen um unerkannt zwischen den Decks und einzelnen Räumen hin und her zu wechseln. Noch ehe sich die Nachricht vom Tode des bedauernswerten Seemannes unter den anderen Matrosen verbreitet hat, schlägt der Hybride bereits ein weiteres Mal zu und reißt vor den Augen der Charaktere (1/1W3 STA) einen Hilfsmatrosen in die Höhe und durch einen Lüftungsschacht hindurch.

## Jäger und Gejagte

Es liegt nun an der Gruppe und dem Kapitän, die weitere Vorgehensweise zu organisieren. Eine Jagd nach dem Pflanzenhybriden hat oberste Priorität, so dass Kapitän Johansson bereitwillig in entsprechende Pläne der Charaktere einwilligt. Andernfalls teilt er seine Matrosen in kleine Trupps ein, die mit Gewehren und Messern bewaffnet dem widerwärtigen Biest nachstellen sollen.

Da der Hybrid die Rohre als Verbindungswege nutzen kann, stellt sich die Jagd aber in den nächsten Etappen als äußerst schwierig heraus. Der Hybrid tötet dabei nicht einfach nur die Besatzungsmitglieder, er hinterlässt weitere Samen, so dass bereits nach wenigen Stunden weitere Pflanzenhybriden das Schiff durchstreifen.

## Noch ein Gegner

Aus der wissenschaftlichen Belegschaft bildet sich alsbald noch ein Gegner – Doktor Black, der damit beginnt, die Charaktere zu behindern. Er lockt sie in die falsche Richtung, manipuliert ihre Waffen wenn sie nicht aufpassen und schreckt auch vor Mord nicht zurück. Der gescheiterte Biologe wittert seine große Chance auf wissenschaftliche Anerkennung, wenn er den Hybriden lebend und vor den Anderen fangen kann. Er kann vom Spielleiter als Joker eingesetzt werden, wenn die Jagd zu schnell erfolgreich zu sein scheint.

## Hilfe von aussen

Just wenn die Situation außer Kontrolle gerät, mehrere Hybride das Schiff durchstreifen und das Schreien der Sterbenden durch die Korridore hallt, trifft Kapitän Nemo (Spielwerte siehe *Der Hexer von Salem*) mit der Nautilus ein. Er hat einen Notruf der HMS Violet abgefangen, rettet mit seinen Leuten die Überlebenden und versenkt das Schiff anschließend mit der Nautilus, um der Plage Einhalt zu gebieten. Überlebende dürfen als Belohnung 1W3 Punkte STA zurück erhalten.

# Die grüne Hölle

*Ein Szenario für „Der Hexer von Salem“ von André „Seanchui“ Frenzer*

## Vorwort

Die folgende Seite ist ein komplettes Szenario für das Rollenspiel „Der Hexer von Salem“ von Pegasus Press. Es entfernt sich aber vom Hintergrund der Erlebnisse von Robert Craven, indem es den Geschehnissen rund um die Explosion des Krakatau eine andere Bedeutung gibt.

## Vorgeschichte

Ein schöner Frühlingstag im Jahr 1883. Ein Meteorit geht über der Sunda-Straße zwischen den Inseln Sumatra und Java nieder und landet ganz in der Nähe des Krakatau im Meer. Mit sich bringt er eine außerirdische Saat, die schon bald beginnt die reiche Pflanzenwelt der Vulkaninsel zu kontaminieren und mit unheimlichen Leben zu füllen. Bereits nach wenigen Wochen gibt es kein lebendes Tier mehr auf der Insel, während bizarre Pflanzenhybriden über den Hang des Vulkans streifen. Im Inneren des Krakatau aber hat sich eine gigantische, amorphe Pflanze gebildet, deren unirdischer Hunger nun nicht mehr gestillt werden kann. Sie sehnt sich nach mehr…

## Einstieg

August 1883. Die Charaktere könnten als Teil einer wissenschaftlichen Expedition, die von der unter niederländischer Herrschaft stehenden Insel Sumatra aus aufbricht, Krakatau erreichen. Diese Expedition könnte den niedergegangenen Meteoriten zum Ziel haben. Kennt die Spielgruppe bereits Robert Craven kann er einen alternativen Einstieg liefern. Die außerirdische Pflanze sendet ein starkes psionisches Leuchtfeuer aus, dessen Ursprung Craven völlig unklar ist und dessen Herkunft die Charaktere für ihn aufklären sollen.

## Auf der Insel

Die erste Nacht auf der Vulkaninsel Krakatau sollte für die Charaktere noch weitgehend ereignislos verlaufen. Sind Nichtspielercharaktere bei der Gruppe – andere Mitglieder der Expedition oder ein Führer – so ist nun vielleicht der rechte Zeitpunkt um den umherstreifenden Pflanzenhybriden ein erstes Opfer zu gönnen. Weitgehend unbemerkt schleicht sich eines der widerwärtigen Wesen an das Lager und tötet einen NSC.

Am nächsten Morgen können die Charaktere mit der Untersuchung der Insel und der Suche nach dem Meteoriten beginnen. Zunächst wird ihnen das völlige Fehlen von Tieren auffallen müssen – nicht einmal Insekten sind in der tropischen Luft unterwegs. Vielleicht müssen sie sich auch schon um einen fehlenden Begleiter sorgen. Grund genug, um die Suche zügig voran zu treiben.

## Die grüne Hölle

Was sich nun anschließt ist klassischer Survival-Horror. Einmal in das äquatoriale Pflanzengewirr, das den Vulkangipfel umgibt, eingedrungen, wird die Gruppe zum Jagdwild für die umherstreifenden Pflanzenhybriden. Die Hybriden gehen dabei völlig unterschiedlich vor, greifen in Gruppen oder alleine an, lassen sich von Bäumen herabfallen oder lauern im Dickicht des Unterholz. Da es ihr Ziel ist, die gigantische Pflanze im Inneren des Vulkans mit Nahrung zu versorgen, treiben sie die Gruppe vor sich her. Der Rückweg scheint den Charakteren stets versperrt; alle Wege zum Strand werden von Gruppen der Hybriden versperrt. Systematisch nähert sich die Gruppe einer Höhle am Fuße des Krakatau.

## In der Höhle

Am Eingang bestehen die Wände der Höhle noch aus trockenem, rotem, bröckeligem Gestein. Bereits nach wenigen Metern ins Höhleninnere jedoch werden Boden und Wände zunehmend glitschiger und unangenehmer zu berühren. Erste Auswüchse der außerirdischen Pflanze sind bei genügend Licht zu erkennen. Wer den Wurzelsträngen, die sich an Decken, Wänden und Boden entlang winden, folgt, erreicht schon bald den Anführer der außerirdischen Invasion, eine klumpige, unförmige Masse aus Wurzelsträngen, Dornen und Blättern, die den Großteil des Höhlenbodens ausfüllt. Grässliche Blüten in auf Erden unbekannten Farben blühen auf und vergehen in Sekunden um als hässliche braune Fetzen wieder in der sich windenden Wurzelmasse zu verschwinden.

### Pflanzenhybrid

**ST 18** **KO 17** **GR 13**
**GE 17** **IN 7** **MA 5**
**Trefferpunkte:** 15
**Angriff:** Klaue 65%, 2W6
**Fertigkeiten:** Schleichen 75%, Ausweichen 75%, Verbergen 75%
**STA:** 1/1W6

### Mutterpflanze

**Trefferpunkte:** 120
**Angriff:** Wurzelstrang 35%, 3W6
**STA:** 1/1W10

## Kampf

Mit gewöhnlichen Waffen ist der Pflanze kaum beizukommen, Feuer jedoch vermag sie zu vernichten. Es ist naheliegend, die Natur gegen den Feind einzusetzen und Teile der Höhle, die ja immerhin unter einem Vulkan liegt, zum Einsturz zu bringen. Andere gute Ideen der Spieler sollten durchaus belohnt werden. Wie auch immer, durch die Zersetzung mit dem Wurzelwerk ist die Höhle unter dem Krakatau in ihrer Struktur so zerstört, dass sie unter dem Druck der unterirdischen Lavamassen schließlich nachgibt und einstürzt. Es kommt zum Ausbruch des Krakatau.

## Flucht und Ende

Die Flucht vor dem ausbrechenden Vulkan sollte hektisch und spannend gestaltet werden. Umherfliegende Gesteinsbrocken und hervorbrechende Lavaströme können den Charakteren den Weg zurück zu ihrem Schiff schwer machen. Wer mit dem Leben davon kommt, darf als Belohnung 1W8 Punkte STA zurück erhalten, wohl wissend, dass er die Erde vor einer Invasion außerirdischer Pflanzen gerettet hat.

# Ruckkehr zum Krakatau

*Ein Szenario für „Der Hexer von Salem“ von André „Seanchui“ Frenzer*

## Vorwort

Die folgende Seite ist ein komplettes Szenario für das Rollenspiel „Der Hexer von Salem“ von Pegasus Press. Es bietet sich an, die drei Frühlings-OPC-Szenarien „Die grüne Höllle“, „Die letzte Fahrt der HMS Violet“ und „Rückkehr zum Krakatau“ in dieser Reihenfolge als Kampagne zu spielen; der Antagonist könnte dann bereist im ersten Abenteuer eingeführt werden. „Rückkehr zum Krakatau“ ist aber auch als eigenständiges Szenario einsetzbar.

## Vorgeschichte

Der gescheiterte Biologe Dr. Black hat mithilfe eines gefangenen außerirdischen Pflanzenhybriden damit begonnen, gefährliche Mutantenwesen zu erschaffen. Dazu pflanzt er die Samen des Hybriden in verschiedene irdische Tierarten ein. Um einen potenteren Samen zu erhalten machte er sich auf den Weg zu einer Absturzstelle eines Meteoriten, von dem er sich versprach, dass er Träger einer gefährlicheren, außerirdischen Pflanze sein könnte. Dieser Meteorit war vor Jahren in der Nähe des zwischenzeitlich ausgebrochenen Krakatau ins Meer geschlagen und war tatsächlich Träger eines Pflanzenwesens, dessen Macht die Vorstellungen Dr. Blacks überstieg. Mithilfe dampfbetriebener Turbinen sorgte er für einen Druckaufbau am Grunde der versunkenen Vulkaninsel, was im Jahr 1927 dazu führte, das eine neue Vulkaninsel, der Anak Krakatau („Kind des Krakatau“) aus den Fluten auftauchte. Hier experimentiert der verrückte Wissenschaftler nun weiter.

## Einstieg der Charaktere

Frühjahr 1928. Womöglich sind die Charaktere Freunde von Robert Craven, der sie aufgrund vorhergehender Erfahrungen darum bittet, auf der neu auftauchenden Vulkaninsel nach dem Rechten zu sehen. Vielleicht erhalten Sie auch den Brief von einem alten Freund, der vor Jahrzehnten bei der ersten Explosion des Krakatau dabei war und nun erahnt, das etwas gar nicht in Ordnung ist. Vielleicht gehören sie aber auch zu einer wissenschaftlichen Expedition, die die neu entstehende Vulkanformation untersuchen möchten und gehen damit nahezu unvorbereitet in die folgenden Ereignisse.

## Auf der Insel

Erfolgt die Anreise noch weitgehend ereignislos, geraten die Charaktere auf der Insel schon bald in Schwierigkeiten. Zwar ist die Insel steinig, karg und unwirtlich, doch haben sich überall schon braune, verdorrt wirkende Ranken ausgebreitet, deren Ursprung in *Biologie* bewanderte Charaktere vor ein Rätsel stellen wird.
Schon bald werden die Pflanzenhybriden Dr. Blacks auf die Neuankömmlinge aufmerksam. Da Dr. Black die außerirdischen Samen mit verschiedensten Tieren kreuzte, sind auch die Pflanzenhybriden völlig unterschiedlicher Art; einige erinnern an Raubkatzen, andere können fliegen, wieder andere wirken wie gigantische Spinnen. Durchschnittswerte für einen Pflanzenhybriden sind in einem Textkasten gesondert dargestellt, Stabilitätsverluste liegen zwischen 0 und 1W6 STA.

## Gefangen

Ziel der Pflanzenhybriden ist es, die Charaktere gefangen zu nehmen und zu Dr. Black zu bringen. Dafür können sie schlingpflanzenartige Fangarme einsetzen. Haben sie die Charaktere festgesetzt, schleppen sie ihre Beute in eine Höhle am Fuße des neu entstehenden Vulkans.
Hier hat Dr. Black ein beeindruckendes Laboratorium erschaffen. Es wirkt wie das typische Domizil eines verrückten Wissenschaftlers: die Wände sind mit Rohren ausgekleidet, aus denen in unregelmäßigen Abständen Wasserdampf austritt. Eben dieser Dampf hält eine komplizierte Anordnung verschiedener Zahnräder in Bewegung, die wiederum einen Haufen komplexer Geräte an der Höhlendecke betreiben. Gläserne Brutkästen im inneren der Höhle beinhalten kleine Setzlinge einer in unirdischen Farben erstrahlenden Blume, deren beständiges Wachsen und Verwelken die Charaktere 0/1 STA kosten mag.

### Pflanzenhybrid

**ST 18** **KO 16** **GR 14**
**GE 18** **IN 11** **MA 5**
**Trefferpunkte:** 15
**Angriff:** Klaue 75%, 2W6
**Fertigkeiten:** Schleichen 75%, Ausweichen 75%, Verbergen 55%
**Regeneration:** 1W6 / Runde
**STA:** verschieden

## Dr. Blacks Auftritt

Nachdem er den Charakteren genügend Zeit gegeben hat sich umzusehen, betritt Dr. Black die Höhle. Selbstsicher und ganz im Stile der großen Verbrecher seiner Zeit legt er nun den Charakteren minutiös seinen Plan dar – von der Erschaffung des ersten Hybriden bis hin zu seiner Suche nach der Mutterpflanze am Grund des Meeres. Mithilfe des Muttersamens wird er nun die Menschheit in willenlose Hybriden unter seiner Herrschaft verwandeln. Nur noch wenige Tage im Brutkasten wären vonnöten und die Charaktere könnten seine ersten Diener werden.

## Das Finale

Der Auftrag an die Charaktere ist klar: Dr. Black muss festgesetzt werden und insbesondere der Brutkasten für die außerirdische Pflanze muss zerstört werden. Hierfür steht den Charakteren im Besten Fall der Brutkasten selbst zur Verfügung, steht die Apparatur doch – dampfbetrieben wie sie ist – unter einem enormen Druck. Bereits ein paar verkeilte oder verstopfte Rohre könnten die gesamte Anlage rasch zur Explosion bringen. Doch dafür müssen sowohl Dr. Black als auch seine Hybriden in Schach gehalten werden, was kluges und umsichtiges Vorgehen der Gruppe nötig machen wird. Gute Ideen der Spieler sollten belohnt werden. Wer das Ende der Welt wie wir sie kennen verhindern kann und überlebt, darf als Belohnung 1W8 STA zurück erhalten.

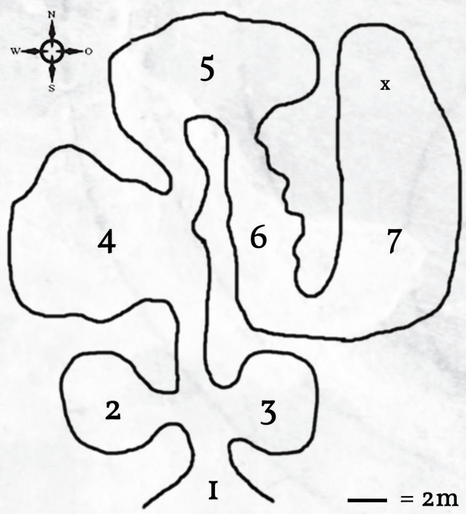
# ~~Frühlings-~~Feen-Putz

*Mit der Ankunft der Feen kommt der Frühling. Saftige Weiden, blühende Felder und Wiesen voller duftender Blumen.*
*Als Folge dieser Umweltzerstörung erwärmt sich die Erde und die Gletscher schmelzen. Die Schreckenswölfe verlieren immer mehr ihren Lebensraum. Die Population der Eistrolle nimmt ab und unsere Jagdgebiete werden kleiner.*
*Nicht mehr lange und die ersten Ork-Stämme müssen sich eine neue Heimat suchen. Es wird Zeit etwas gegen diese Umweltzerstörer zu unternehmen.*

**Hintergrund**
Vor vier Jahren schuf sich ein Feen-Stamm in der Gletscherregion eine neue Heimat. Anfänglich war das Gebiet hundert Meter groß, aber mit jedem Monat breitete sich der magische Wald weiter aus. Es herrschte ewiger Frühling und aus den kalten Steppen wurden saftige Weiden. Die Population der Feen gedieh.
Die dort lebenden Orks leiden allerdings unter dem Frühling. Sie verlieren immer mehr Boden. Das schmelzende Eis lässt die Flüsse anschwellen und hat bereits Ork-Dörfer überschwemmt.
Schon manch ein Ork hat sich auch in eine Gletscherspalte gestürzt, weil er die fröhlichen Gesänge der kleinen Wesen nicht mehr ertragen konnte. Die letzte Hoffnung sind die Spielercharaktere.

**Der Auftrag**
Die Gruppe muss in den Feenhain eindringen und den heiligen Baum der Feen (x) entwurzeln oder verbrennen. Nur so kann die Ausbreitung des Waldes aufgehalten und die Umweltzerstörung gestoppt werden.

**Der Feenhain**




Der Wald hat schon die Ausmaße von einem Quadratkilometer. In dessen Mitte ist der Feenhain. Kommen die Charaktere in die Nähe des Hains, hören die schwer erträglichen, fröhlichen Lieder der Feen. Der Duft von Blumen schwängert die Luft.

> *ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER*
>
> Zur Schaffung einer entsprechenden Atmosphäre, empfiehlt sich das Versprühen eines süßlich riechenden Raumsprays, gepaart mit dem lauten Abspielen von Kinderlieder-CD's.

**1 – Eingang**
Der Eingang an der Lichtung wird zu jeder Zeit von zwei Feen bewacht. Können sie Alarm schlagen, bekommen sie sofort Hilfe aus den Wachlagern 2 und 3.

**2, 3 – Wachlager**
Hier schlafen die Kämpfer unter den Feen auf weichen Blumenwiesen. Auf jeder Seite sind dies vier Feen, die innerhalb einer Runde am Eingang sein können.

**4 – Wildes Gras**
Die nicht kämpfenden Feen ruhen im hinteren Bereich der Lichtung. Der Gang und der vordere Bereich der Lichtung sind mit starkem Elefantengras bewachsen, das jede Nicht-Fee sofort umschlingt. Misslingt dem Charaktere eine schwierige GE-Probe (Wert: 20), wird er gefesselt und erhält jede Runde einen Abzug von -3 auf alle Proben.
Der Charakter darf jede Runde versuchen, sich vom Gras zu befreien (Befreiung ist keine Aktion). Bei jedem misslungenen Versuch erhöht sich der Abzug um weitere -1.
Um gierige Fremde auf das Gras zu locken, steht am Ende der Lichtung die Illusion einer goldenen Schatztruhe. Diese Kiste schwebt über einem fünf Meter tiefen Loch, welche mit Gras getarnt ist (Verstecken: 20).

**5 – Feld der Pilze**
Diese Wiese ist mit Pilzen übersäht. Diese setzen bei Berührung ein betäubendes Gas frei. Misslingt die Resistenz gegen das Gas (schwere KO-Probe: 25), wird dem Charakter für 1W6 Minuten schwindelig, was in einem Abzug von -5 auf alle Proben resultiert.

**6 – Todesranken**
An den Seiten der Wiese sind unzählige Ranken, die ihre Samen bis zu 10 m weit schießen können. Alle Nicht-Feen geraten unter Beschuss (A: 10, SP: 1W6). Jede Runde, in der sich ein Charakter hier aufhält, muss er 1W6 Schüsse ausweichen.

**7 – Heiliger Baum**
Hier ist der heilige Baum, das Zentrum der Feen-Feierlichkeiten. Mit seiner Hilfe können die Feen aus diesem Reich in ihre alte Heimat fliehen. Zur Verteidigung warten sechs Feen-Krieger auf die Charaktere. Am Baum steht der Feenschamane, der nicht mit dem Bogen schießt, sondern zaubert. Der Schamane zieht seine Kraft von dem Baum - solange dieser noch unversehrt ist, hat er unbegrenzt Magiepunkte.

**Die Feen**
Die nur 50cm kleinen Feen sind sehr schnell (SC: 24) und Meister des Bogens (Ausprägung: 3 Angriffe pro Runde). Aufgrund ihrer Größe und zarten Statur haben sie aber nur wenige Lebenspunkte (LP).
So fröhlich sie untereinander sind, so viel Spaß macht es ihnen, andere Kreaturen zu ärgern und zu jagen (Charakterschwäche: Sadist).
Die kleinen Pfeile ihrer Bögen machen nicht viel Schaden, sind aber vergiftet (Resistenz: schwere KO-Probe – 25). Solange der heilige Baum noch steht, geht ihnen nie die Munition aus. Die drei Gifte und ihre Wirkungen sind:

**Gute-Laune-Pfeil**
Der Pfeil lässt den Charakter für 1W6 Runden alle bösen Gedanken vergessen. Er beginnt zu singen, pflückt Blumen und lässt sich von der Schönheit der Umgebung begeistern.

**Kann-Fliegen-Pfeil**
Der Charakter ist für 1W6 Runden der Überzeugung, fliegen zu können. Er klettert auf einen Baum, breitet die Arme aus und springt herunter. Verletzungen halten ihn nicht von weiteren Versuchen ab.

**Friedenspfeil**
Der Charakter verachtet jede Gewalt und will mit den Feen Frieden schließen, auch wenn diese ihn weiter bekämpfen. Er wirft seine Waffe weg und versucht auch seine Kameraden von der Sinnlosigkeit des Kampfs zu überzeugen.

**Die wichtigsten Werte der Feen**

| SC | LP | Ausweichen | Zauberres. |
|---|---|---|---|
| 24 | 6 | 7 | 12 |

| Normale Fertigkeit | |
|---|---|
| Artistik | 9 |
| Heimlichkeit | 6 |

| Normale Fertigkeit | |
|---|---|
| Naturkunde | 11 |
| Wahrnehmung | 8 |

| Waffenfertigkeit | A | P | SP | A/P |
|---|---|---|---|---|
| Feenbogen | 10 | 0 | 1W6+1 | 4 |
| * 3 Angriffe pro Runde | | | | |

| Zauberfertigkeit (Schamane) | |
|---|---|
| Illusion | 9 |
| Luft | 8 |

| Zauberfertigkeit (Schamane) | |
|---|---|
| Natur | 10 |

**Typische Zauber**
- Eigenbewegliche Illusion einer Fee (5 min.) – Probe: 11
- Luftschlag (10 m Reichweite, 2W6 SP) – Probe: 15
- Befehlen von Pflanzen (10m, Reichweite 5 min.) – Probe: 14

Das „Grimoire of Love“ ist der zweite Teil einer vierbändigen Zauberbuchreihe des gnomischen Magiers Ben Banabonobokuru.

***Historie:*** Der besagte Magier war zu gleichen Teilen verrückt wie genial – nachdem er bei der Erstellung des „Grimoire of Ice“ aus Versehen einen Elementargeist des Wassers in den Seiten des Buches gefangen hatte (siehe [1]), verfasste er im Anschluss daran ein weiteres Buch mit Zaubersprüchen und magischen Theorien – eben das „Grimoire of Love“. Der Band sollte als Wiedergutmachung für die Qualen dienen, welche er mit seinem ersten Buch auf die Welt losgelassen hatte.

Seither ging das Buch durch viele Hände und blieb dabei immer nur für kurze Zeit bei seinem jeweiligen Besitzer – weil diese, aufgrund der merkwürdigen Dinge, die ihnen geschahen, das Buch für verflucht hielten und schnell loswerden wollten. Letztendlich wurde es zusammen mit seinem letzten Besitzer begraben und könnte so in den Besitz der Spielercharaktere gelangen.

***Erscheinungsbild:*** Bei dem Buch handelt es sich um einen unhandlichen Folianten, etwa 25 × 40 cm groß, etwa 15 cm dick und ungewöhnlich schwer, was unter anderem daran liegt, dass es in die Rinde eines exotischen Hartholzbaumes gebunden ist. Die Oberfläche ist schwarz, sehr rau und rissig, die Ecken des Buches sind mit dicken Beschlägen aus Kupfer verstärkt. Nirgendwo auf dem Einband steht der Titel des Buches, dieser findet sich ausschließlich in kupfernen Lettern auf der ersten Seite.

Das Buch vermittelt bei Berührung eine wohlige Wärme, die man weniger auf der Haut sondern vielmehr im Herzen spürt – man wird sofort ein wenig ausgeglichener und zufriedener ...

***Inhalt:*** Das Grimoire enthält theoretische Abhandlungen über Magie, mit dessen Hilfe der Anwender freundlicher und charismatischer wirken und somit einfacher Freundschaften schließen kann. In den Seiten versteckt sind auch einige Zauber aus der Schule der Bezauberung, so dass das Buch eine sehr schöne Gelegenheit für den Spielleiter darstellt, das Repertoire seiner Magier um solche Zauber zu ergänzen. Außerdem enthält das Buch noch ein Rezept für einen (jedoch wirkungslosen) Liebestrank.

***Fähigkeiten***: Der Benutzer des Buches kann einmal pro Tag die Sprüche *Person bezaubern*, *Pracht des Adlers* und *Einflüsterung* auf Zauberstufe 6 wirken, indem er das Buch in der Hand hält und spezielle Worte daraus rezitiert.

***Die wahre Natur der Dinge:*** Hier kommt nun Bens Verrücktheit ins Spiel – während es bei seinem ersten Grimoire noch ein unglücklicher Zufall war, dass der Geist eines Wasserelementars in dem Buch gefangen wurde, ging er bei seinem zweiten Werk sogar vorsätzlich zu Werke und sperrte den Geist eines guten Feenwesens in das Buch. Eigentlich tat er dies mit guten Absichten, um die Intelligenz des Feenwesens für die Zwecke des Buches zu nutzen, aber natürlich ging dieser grausame Akt nach hinten los ...

Nichneven, so der Name des Feengeistes, war von der Einkerkerung – gelinde ausgedrückt – nicht gerade begeistert. Zuerst hat sie natürlich versucht, aus dem Buch zu entkommen, da dies unmöglich schien hat sie jedoch schnell resigniert. Seither ist ihre einzige Motivation, den jeweiligen Besitzer des Buches mit allerlei Schabernack zu ärgern – oder besser gesagt: andere Leute dazu zu bringen, den Besitzer des Buches zu ärgern ...

***Die Werte:*** Das Buch hat IN 15, WE 10 und CH 15 und kann die Gemeinsprache, Elfisch und die Sprache der Feen sprechen (Nichneven hält sich jedoch meist zurück, um nicht ihre wahre Natur zu offenbaren). Es verfügt über Dunkelsicht (18m) und kann jede der drei Fähigkeiten des Buches – *Person bezaubern*, *Pracht des Adlers* und *Einflüsterung* – einmal pro Tag anwenden. Das Buch ist von chaotisch guter Gesinnung und hat ein Ego von 7.

Durchschnittliche Bezauberung; ZS 6; Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Person bezaubern, Pracht des Adlers, Einflüsterung*; Marktpreis ca. 25.000 GM, Gewicht 8 Pfund.

***Selbstbeherrschung:*** Nach jedem Streich, den Nichneven ihrem Besitzer spielt, muss ihr eine einfache Weisheitsprobe gegen Schwierigkeitsgrad 7 gelingen, oder es ist ein leises Kichern aus dem Buch zu vernehmen, so dass man ihr mit der Zeit auf die Schliche kommen kann.

***Plotideen:*** Da es sich bei ihrem Gefängnis ja um das „Grimoire of Love“ handelt, ist Nichneven sarkastischerweise dazu übergegangen, ihren Besitzer mit übermäßig vielen ungewollten Romanzen zu nerven. Dabei versucht sie zuerst, das „Beuteschema“ ihres Besitzers herauszufinden und dies anschließend umzukehren. So wird zum Beispiel ein männlicher Mensch, der eigentlich auf etwas füllige Frauen steht, plötzlich reihenweise von extrem dürren Frauen belagert, oder von Männern oder Zwerginnen (oder dürren, männlichen Zwergen). Hier helfen Nichneven sehr schön die Fähigkeiten des Buches, die sie zu diesem Zweck einsetzen kann, indem sie ihre Ziele *bezaubert* oder ihnen *einflüstert*, dem Besitzer des Buches nachzustellen und ihm / ihr Avancen zu machen.

Der Grad der SC-„Entnervung“ kann durch verschiedene Komplikationen noch gesteigert werden:

Es wollen mehrere Ziele gleichzeitig das Herz des Besitzers erobern, wodurch dieser nirgendwo mehr vor irgendwelchen NSC sicher ist, die ihm den Hof machen möchten. Ein männlicher Charakter könnte sich so zum Beispiel mitten in einen „Zickenkrieg“ wiederfinden, während ein weiblicher Charakter plötzlich zum Gegenstand eines Duells zwischen einem eingebildeten Liebhaber und seinem Gegenspieler werden könnte.

Die Avancen der Tochter des Grafen abzulehnen könnte einen Charakter in arge Erklärungsnot bringen.

Und dann war da ja auch noch die Sache mit dem eifersüchtigen und sehr gewalttätigen Ehemann ...

---

[1] siehe Greifenklaues „Winter-Einseiter“-Wettbewerb 2011/2012

# DIE SCHATULLE

WINTER-OPC 2012/2013

FANTASY-EINSEITER VON AMEL UND SEINEN VERSUCHSKANINCHEN LARS UND SWEN

## HINTERGRUND

Drei Kurtisanen der Familie von Melchum, einem mächtigen Mitglied der Kurtisanengilde, sind verschwunden (Ivomya, Dana und der männliche Elf Oiodin). Zwei Tage nach ihrem Verschwinden tauchte Danas Leiche tot im Stadtviertel der Gilde auf.

Die Entführer arbeiten im Auftrag der Familie Dorikeikos (ehrenwertes Mitglied der Traumhändlergilde). Familienoberhaupt Sidar Dorikeikos will sich damit an den von Melchums rächen, denn sie “verführten” einst seine Tochter Adira dazu, als Kurtisane zu arbeiten. Sidar ist es egal, ob das ein ehrbarer Beruf ist. Niemand darf seine Tochter ungestraft zu einer Hure machen!

Er lässt dem Elfen Oiodin die linke Hand abschlagen und sie in eine mit einem Wappen verzierte Schatulle legen. Dieses übergibt er einem Boten, damit er es dem Familienoberhaupt, Firnyan von Melchum, als eindeutige Botschaft zukommen lässt. Der Bote wird allerdings überfallen und beraubt. Die Räuber lassen die Schatulle aus Angst liegen, weil das Wappen der mächtigen Kurtisanengilde darauf prangt. Ein Bettler findet es, und als er es sich ansieht, wird er von Stadtwachen entdeckt und flieht.

Adira arbeitet inzwischen nicht mehr für die Familie von Melchum, sondern ist in das Haupthaus der Gilde gezogen. Oberhaupt der Kurtisanengilde, Iskander von Winhall, und sie haben sich verliebt. Wenn Adira im Laufe des Abenteuers entführt wird, verschwindet Iskanders ansonsten so erhabene Eleganz, und er wird zu einem Häufchen Elend, das jede Hilfe annimmt.

## POTENZIELLE BEGEGNUNGEN, DIE MIT DER ENTFÜHRUNG IN ZUSAMMENHANG STEHEN

- Die SC werden fast von einem Bettler über den Haufen gerannt, der von drei Stadtwachen verfolgt durch die Menge stürmt. Er drückt ihnen ein Kästchen in die Hand und läuft weiter. Während zwei der Wachen den Bettler bleibt einer von ihnen (Kermal) bei den SC stehen und beschuldigt sie der Beihilfe zum Diebstahl. Evtl. kann Hakim (s. u.) an dieser Stelle helfen – entweder durch Wortgewandtheit oder mithilfe befreundeter Bettler, die ein Ablenkungsmanöver starten. Die Schatulle ist mit dem Wappen der Kurtisanengilde verziert. Im Kästchen liegt eine vor ca. einem Tag abgetrennte linke Hand eines Elfs mit einem Ring am Finger, der ein weiteres Wappen zeigt. Es ist das Wappen der Familie von Melchum. Unter dem Deckel der Schatulle klemmt ein anonymer Brief mit einer Lösegelderpressung: 500 D sollen bei Sonnenuntergang in eine blaue Dschunke im Armenviertel des Hafens hinterlegt werden, sonst tauchen bald weitere Körperteile auf.
- Iskander von Winhall, Oberhaupt der Kurtisanengilde, weiß von den Entführungen aus der Familie von Melchum und heuert gern jede Heldengruppe an, die anbietet, sich um das Problem zu kümmern.
- Eine Stunde nach Sonnenuntergang sieht ein Mann namens Djadi in der blauen Dschunke nach den Dukaten. Anschließend trinkt er einen magischen Trank, der ihn unter Wasser atmen lässt, flieht über die Boote Richtung Wasser, und springt schließlich hinein. Wird er nicht gestellt, versteckt er die Dukaten irgendwo in der Stadt. Der junge Mann wurde von einem ihm unbekannten Herren angeheuert, um den Beutel zu holen. Er soll sich seinen Anteil von 25 D nehmen, den Beutel verstecken und sich am nächsten Tag eine Stunde nach Sonnenaufgang mit dem Herren im Badehaus treffen.
- Der Herr, der sich mit Djadi im Badehaus treffen will, hat für alle Fälle einen Mengbilar (ein Dolch mit Giftkanal) unter ein nahes Handtuch in die Dampfsauna schmuggeln lassen. Er wurde von der Familie Dorikeikos geschickt. Er heißt Drebek.
- Zeitgleich zur Geldübergabe wird der Versuch unternommen, Adira aus dem Gildenhaus der Kurtisanengilde zu entführen. Die Bewohner werden davon völlig überrascht. Iskander von Winhall ist außer sich, wenn es gelingt.
- Adira wird auf die Insel der Träume in die Rachhöhle „Zur listigen Ziege“ gebracht und von dort in den Keller des Gildenhauses der Traumhändlergilde. Ihr Vater will sie eine Weile in einem Käfig schmoren lassen, bevor er sie befreit. Adira kann sich bereits vorher denken, wer hinter ihrer Entführung steckt. Die beiden anderen entführten Kurtisanen, Ivomya und der einhändige Oiodin, sind ebenfalls dort.
- Von Winhall zeigt sich sehr dankbar, wenn Adira (und/oder die anderen Kurtisanen) befreit werden. Erfährt er, wer der Drahtzieher ist, kommt es zum Krieg zwischen den Gilden. Der Krieg könnte eingeleitet werden, indem eine Heldengruppe Sidar Dorikeikos entführt und der Gerechtigkeit von Iskander von Winhall zuführt.

## WEITERE BEGEGNUNGEN

- Die Gruppe erreicht die Stadt vermutlich über den Hafen. Hakim, ein Mann kleiner Statur, Stadtführer und ehrenwertes Mitglied der Bettlergilde, bietet seine Dienste als günstiger Dragoman (Stadtführer) an. Er gibt ihnen gleich den Tipp, dass sie Stadtrechte kaufen müssen und hilft ihnen dabei. Er ist vielleicht der loyalste und bestinformierte Dragoman von ganz Mengbilla, aber etwas überfreundlich.
- Ein Mann namens Abelmir und ein paar Schläger behaupten, nur die Fernhändlergilde hätte das Recht, Dienste als Stadtführer anzubieten (gelogen). Die drei versuchen Hakim aus der Hafengegend zu vertreiben.
- Eine kleine Organisation macht sich die spezielle Rechtslage der Stadt zu Nutze. Sie beobachten den Hafen auf der Suche nach naiv wirkenden Neuankömmlingen, passen diese ab und verprügeln sie stark genug, dass sie Hilfe benötigen. Eine andere Gruppe klappert die hafennahen Heiler ab und überprüft die Stadtrechtspapiere der Patienten. Ist jemand dabei, der noch keine Stadtrechte kaufte, wird dieser in die Sklaverei verschleppt.
- Consuela ist eine gute Heilerin in der Nähe des Hafens, aus deren Räumen häufig Verletzte entführt werden, weil sie keine Stadtrechtspapier haben. Sie warnt ihre Kunden immer sofort, doch häufig genug ist es dann schon zu spät, weil die Häscher vor der Tür bereits lauern.
- Hakim hat Schulden. Ein Moha namens Huka-Hey Hapa hat die Schulden zum halben Preis vom ursprünglichen Gläubiger gekauft und will sie nun eintreiben. Er schickt Schläger. Gern macht er das Angebot, seinen Champion gegen eine beliebige Person im Zweikampf antreten zu lassen, um um die Schulden zu kämpfen. Dass dieser Kampf in der Gladiatorenarena stattfinden und sein Champion Valadur, ein riesenwüchsiger Thorwaler mit ungeheuren Kräften ist, verschweigt er.

## STICHWORT: (KÄUFLICHE) LIEBE

*Dieses Abenteuer spielt in Mengbilla, einer im warmen Süden gelegenen Metropole voller Verbrechen, Drogen und Gängelei. Mengbilla ist zwar eine aventurische Stadt, doch wurde sichergestellt, dass DSA-Unkundige alle notwendigen Informationen erhalten. Die Wiki Aventurica gibt nähere Auskunft über die Stadt.*

### Mengbilla-Stichworte

Wappen: Haifisch, Kulturengemisch, Hafenstadt, „Stadt der 1000 Verbote“, Drogen, Gilden = Kartelle

### Beispiele für Gilden

Traumhändlergilde (Drogenhändler), Kurtisanengilde, Bettlergilde, Fernhändlergilde, Alchimistengilde

### Orte in Mengbilla

**1. Der Hafen:** Hafenarbeiter, Huren, Drogenverkäufer, Fremde. Es riecht nach dem Süden: Gewürze, fauliges Hafenwasser, Schweiß.

**2. Amtshaus der Einbürgerung (am Rand des Hafens):** Gelangweilte Männer hinter schweren Schreibtischen verkaufen Stadtrechte an die Besucher, die in langen Schlangen anstehen. Ohne Stadtrechte ist man rechtlosund kann jederzeit zu Zwangsarbeit oder in die Sklaverei gezwungen werden.

**3. Altstadt:** Eine Ansammlung an labyrinthischen Gassen, die von baufälligen Hütten aus morschen Brettern eingerahmt werden. Es ist das Viertel der Armen und Bettler.

**4. Familensitz der von Melchums:** Ein hübsches Herrenhaus im Norden der Stadt.

**5. Gildenhaus der Kurtisanengilde:** Mehrstöckiger Steinbau, herrschaftlich und teuer. Arbeitsstätte von Adira und anderen ausgewählten Edelkurtisanen. Wohnhaus von Iskander von Winhall, dem Oberhaupt der Gilde.

**6. Armenviertel des Hafens:** Dutzende von aneinandergebundenen Boten liegen in diesem Teil des Hafens. Keine Stege. Sie dienen armen Stadtbewohnern als schlechte Unterkünfte.

**7. Badehaus:** Dampfsauna, warmes und kaltes Wasser. Es dient der Entspannung, aber auch als Treffpunkt, um ungestört über Geschäfte zu sprechen.

**8. Arena:** Gladiatorenkämpfe

**9. Insel der Träume:** Flussinsel in der Mündung, Einflussgebiet der Traumhändlergilde (Rauschkrauthändler).

**10. Gildenhaus der Traumhändlergilde:** großes Haus auf der Insel der Träume. Im Keller: Zwei (später drei) entführte Kurtisanen in einem Käfig.

**11. Rauchhöhle „Zur listigen Ziege“:** Taverne, in der man gemeinsam Rauschkraut raucht. Sie liegt auf der Insel der Träume zwischen dem Gildenhaus der Traumhändlergilde und einem weiteren wichtigen Haus der Gilde. Die Keller der drei Gebäude sind verbunden.

http://bucheibon.wordpress.com

## Necronymphen

***Ein Fragment für Malmsturm von Christoph Michaelis***

Im Imperium ist Wissen über die Vergangenheit rar. So gibt es nur sehr wenige uralte Aufzeichnungen aus einer Zeit weit vor der Ära des Exzellenten Exils, die berichten, dass einst machtvolle Naturgeister das Land bewohnten, das damals noch ein grünes Paradies war. Sie stammten aus dem Aether, den sie für immer verließen, um als Geister des Landes dessen Schönheit zu erhalten und die in den Pflanzen ruhten, um sie zu stärken. Ihr Wesen war stets an einen Fokus gebunden – ein klarer See, ein uralter Baum, ein mächtiger Felsen – der das Zentrum ihrer Macht markierte. Im Umkreis, je nach Nymphe einige Verst bis Statmos, war ihre Macht beträchtlich, verlassen konnten sie ihn jedoch nicht. Innerhalb konnten sie ihrem Bewusstsein auch eine menschliche Form verleihen. Sie erschienen dann als unbeschreiblich schöne Frauen, die Merkmale der umliegenden Flora aufwiesen. Ihre Haut war von grüner oder bräunlicher Farbe, in ihrem Haar wuchsen Blätter oder Moos und sie verströmten einen angenehmen Geruch nach Erde oder frischen Blüten. Das Verhältnis zu den Menschen war vor allem von deren Umgang mit der Natur geprägt. Einzelne Nymphen haben ganze Dörfer ausgelöscht, weil die Bewohner Brandrodung betrieben oder ein Gewässer vergifteten. In den allermeisten Fällen erkannten die Menschen aber die Vorteile der Nachbarschaft zu einer Nymphe, die durch ihre Magie für bessere Ernten sorgte und auch zahlreiche Heil- und Futterpflanzen sprießen ließ. Über die Generationen verklärte sich das Bild der Nymphen und vielerorts begannen die Menschen „ihre" Nymphe als Gottheit zu verehren. So bildete sich auch der Brauch, dass der Dorfvorsteher jährlich den Beischlaf mit dem Avatar der Nymphe zu vollziehen hatte, um die Fruchtbarkeit des Landes zu erhalten. Unklar ist, warum die Nymphen dazu bereit waren – oder gar darauf bestanden? Genauso unklar ist, ob aus diesen Verbindungen Nachkommen entstanden und wenn ja, was aus ihnen geworden ist.

**Entstehung der Necronymphen:** Schon lange ist das Imperium kein grünes Land mehr. Die Vegetation starb, gefressen von den großen Wüsten und zehrender Magie. Durch die Bindung der Nymphen an das Land wurde ihnen, als die Bäume und Pflanzen vergingen, auch die eigene Lebenskraft entzogen. Dieser furchtbare, qualvolle Prozess zog sich lange Zeit und trieb die wohlwollenden Geister in den Wahnsinn. Die Wesen, ihrer Lebenskraft beraubt und doch nicht tot, blieben hasserfüllt an ihre Gefängnisse gefesselt – ein ausgetrockneter See, eine versteinerte Baumleiche, ein verwittertes Geröllfeld.

An den Lagerfeuern der Karawanen hört man manchmal Geschichten von Reisenden, die sich in das Gebiet einer Necronymphe verirren. Die Überlebenden berichten von einer Mattigkeit, die sie mit jedem Schritt mehr erfasste, als würde ihnen etwas die Lebensgeister aussaugen. Der Gedanke an Umkehr scheint jedoch niemandem zu kommen. Die Chöre der Horm sollen, wenn man den Geschichten glaubt, eigentlich die Sirenengesänge der Nymphen sein, von denen man sich tunlichst entfernt, bevor ihre Anziehungskraft zu stark wird. Irgendwann erreicht man den Fokus der Necronymphe. Hier wartet der von Qualen verzerrte – und dennoch unirdisch schöne – Avatar des Wesens und entzieht den Erschöpften die letzte Kraft im Geschlechtsakt. Die geraubte Energie heilt kurzzeitig einige Wunden in Nymphe und Natur, doch bald kehrt der alte Zustand wieder und der Geist heult von neuem in Wahnsinn und Durst nach Leben. Die vertrockneten Leichen zerfallen zu Staub. Wer es schafft, den Bann rechtzeitig abzuwerfen, mag sich noch retten können. Der Geist kann nur gebannt werden, wenn seine Bindung zum Land gelöst, also der Fokus physisch und magisch vernichtet wird.

**Einsatz im Spiel:** Necronymphen sind „Naturphänomene" und können so als Element in eine Wüstenexpedition eingebaut werden. Die meisten Necronymphen sind in der Horm-Wüste zu finden, einige jedoch auch in der Wüste von Aerg oder selten in den Ausläufern des Adrastaya-Gebirges. Erfahrene Karawanenführer kennen die Gebiete der Geister entlang ihrer Routen und umgehen diese großzügig. Unerfahrene Reisende können sich jedoch versehentlich hineinbegeben.

Charaktere können durchaus auf Wissen um die Natur der alten Nymphen stoßen, etwa bei manchen Kulten oder in der Terathek. Etwas Recherche führt zu der Erkenntnis, dass es Möglichkeiten gibt, den Untod einer Nymphe zu beenden. Dazu ist das rituelle Opfer großer Mengen Lebenskraft vonnöten. Das vampirische Verhalten der Nymphen zielt auf das gleiche Ziel ab, jedoch wäre für Erfolg eine wesentlich größere Zahl an Menschenopfern nötig. Der Lohn wäre eine wiedererstandene Nymphe, die das umliegende Land wieder erblühen lassen könnte. Doch wäre das den Preis wert?

***Konflikte und Werte:*** *Necronymphen sind Geister, deren Bewusstsein einen ganzen Landstrich umfasst. Daher sind die folgenden Werte nur Richtlinien, die auf keinen Fall ihre gesamte Macht widerspiegeln.*

*Mögliche Aspekte:* Der Geist des Landes / Wenn du sie hören kannst, ist es schon zu spät… / Durst nach Leben / Tod ist der Höhepunkt / Fokus der Macht

*Wichtige Fertigkeiten:* Ausstrahlung +6, Entschlossenheit +5, Ausdauer +4, Einschüchtern +3, Zaubern +3, Waffenloser Kampf +2 / *Einige Talente & Gaben:* Magietoleranz (+2 arkane Belastungspunkte), Sirene (kann Zaubern durch Ausstrahlung ersetzen), Subtile Magie (erfolgreiche Zauber verursachen ihr 1 Punkt arkane Belastung weniger als normal), Verzerrte Schönheit (kann Einschüchtern durch Ausstrahlung ersetzen)

*Schicksalspunkte:* 5 +1/Spielercharakter / *Belastungspunkte:* Körperlich 9, Mental 10, Arkan 13

Körperliche Konflikte mit dem Avatar werden wie gegen einen Einzelgegner gehandhabt. Für mentale und arkane Konflikte zählt die Necronymphe jedoch als ein Gegner pro Spielercharakter! Sie hat entsprechend gegen jeden einzelnen Charakter ihre vollen mentalen/arkanen Belastungspunkte. Zusätzlich können die „Einzelnymphen" sich in mentalen/arkanen Konflikten statt regulärer Angriffe gegenseitig wie Schergen unterstützen, solange sie individuell noch nicht ausgeschieden sind. Ein Betreten ihres Gebietes wird als arkaner Konflikt behandelt, bei dem die Nymphe die mentalen Belastungspunkte jedes Charakters einzeln angreift und jeweils mit einer eigenen arkanen Belastungsleiste verteidigt. Siegt die Nymphe, findet sich der Charakter schließlich bei ihrem Fokus wieder, siegt der Charakter, wirft er den Bann ab und kann sich entfernen – oder erst recht nachschauen, was dort lauert… Kann nur ein Teil der Charaktere den Bann überwinden, können sie natürlich versuchen ihren Kameraden zu helfen, die jedoch wie in Trance weiterstapfen.

Wird der Avatar besiegt, verliert die Nymphe ihre physischen Möglichkeiten (v.a. kann sie Ausstrahlung nicht mehr einsetzen). Werden ihre Geistformen besiegt, ist sie stark geschwächt. Nun kann jedoch ihr Fokus zerstört werden, was sowohl physisch (je nach dessen Form mehr oder weniger schwierig…) als auch magisch (durch einen Bannzauber oder priesterlichen Exorzismus) geschehen muss.

# Frühlingsfest der Folksmusik

## Ein universelles One-Page-Szenario von Florian Findeiß

Die Obstbäume schieben gerade ihre Knospen aus dem noch kahlen Holz, die ersten Frühlingsblüher stehen bereits auf den noch nicht ganz saftig grünen Wiesen und die Tage werden endlich wieder länger. Die Nahrungsknappheit und die Düsternis des strengen Winters ist endlich vergessen. Dieses Ereignis muss natürlich dementsprechend gefeiert werden:

**Das wohl bekannteste Fest der Welt ist das „Frühlingsfest der Folksmusik" in einem kleinen Dorf namens Bergen. Das Fest dauert 3 Tage und bietet alles was das Herz begehrt. An diesen Tagen verwandelt sich Bergen in eine Metropole des Frohsinns und der Lebenslust. Neben Musikaufführungen gibt es rund um die Uhr die seltensten (und besten) Speisen des gesamten Kontinents. Selbst aus der Hauptstadt reisen Menschen, Elfen, Halblinge, Gnome und Zwerge aller Schichten nach Larm und frohlocken den Klängen der verschiedensten Musikanten.**

Das Fest findet nicht direkt in Bergen statt, da das kleine Dörfchen die Besuchermassen gar nicht aufnehmen könnte. Auf einer großen, einer sehr sehr großen Wiese, etwas westlich des Dorfes, die Bauer Rossmann großzügig zur Verfügung stellt (natürlich verlangt Rossmann eine kleine Gebühr von den Schaustellern, dass sie ihre Zelte und Stände aufbauen dürfen), stehen bereits Tage vor dem Fest einige Zelte, Stände und die große, überdachte Bühne.
Etwa 15.000 Besucher zählt das Fest jedes Jahr. Der Eintritt ist frei, nur die Schausteller müssen eine Standgebühr entrichten.

### Musikergruppen:

- ***„Bruus Sprungstein und die E-Straßen-Band"*** - Musiker aus Dembasu. Bekannt durch Hits wie: „Geboren in den Freien Landen" und „Glorreiche Tage".

- ***„Die Wer?"*** - Der wahrscheinlich seltsamste Name einer Band. Sänger Peter Stadthand beantwortete bei einem Interview die Frage nach dem Bandnamen indem er dem Reporter seine Hand in das Gesicht drückte und damit die Befragung beendete. Hits: „Meine Generation" und die gigantische Oper „Thomas"

- ***„Tief PurPurn"*** - Eine Gruppe alter Männer, die der etwas härteren Folksmusik fröhnt. Hit: „Rauch auf dem Wasser".

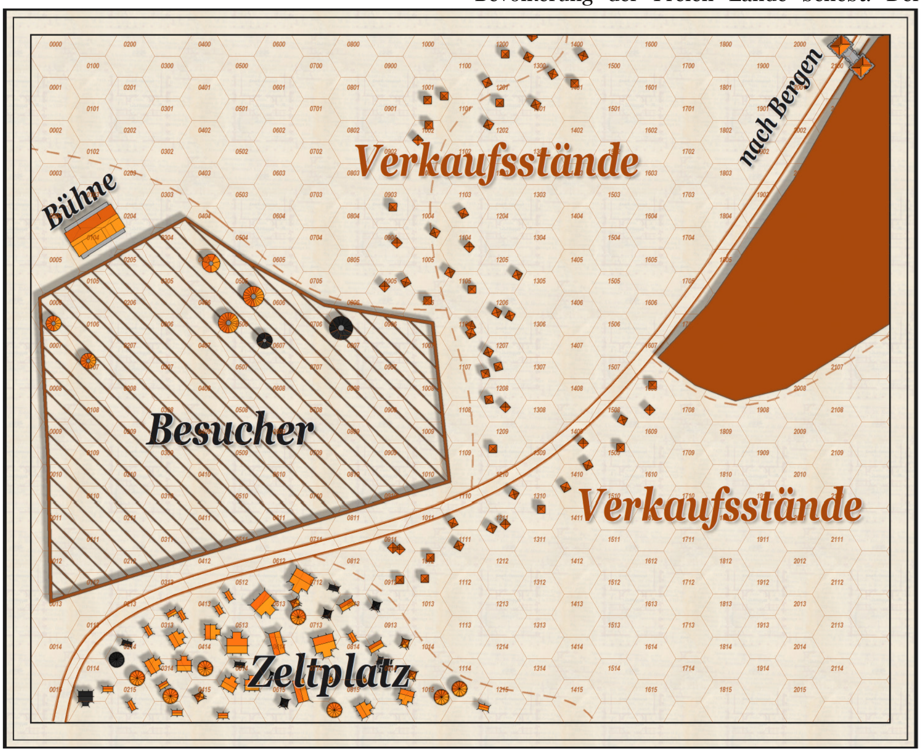
- ***„Schwarzer Sonntag"*** - Man sagt dieser Gruppe schwarzmagische Fähigkeiten nach. Der ehemalige Sänger soll während eines Konzertes sogar einer Fledermaus den Kopf abgebissen haben. Hit: „Verfolgunswahnsinnig".

- ***„Die Strandjungs"*** - Fröhliche, postmoderne Folksmusik. Klassiker: „Wellenreiten", „Wellenreiter Safari", Wellenreiten in den Freien Landen" und „Wellenreitermädchen"

- ***„Die Keefer"*** - Die wohl bekannteste Musikgruppe der Freien Lande. Unzählige Hits („Hilfe!", „Lass es stecken", „Ich will deine Hand halten". Nachdem ein Gruppenmitglied von einem Hobgoblin erschossen wurde, nur noch zu dritt unterwegs.

- ***„Bleizeppelin"*** - Erfinder der progressiven Folksmusik. Bekanntester Hits: „Rolltreppe zum Himmel"

- ***„Du auch"*** - Eher bei der jungen Bevölkerung der Freien Lande beliebt. Der Sänger setzt sich sehr für die Menschenrechte ein (was den Elfen und Zwergen natürlich nicht so sehr passt). Hits: „Sonntag blutiger Sonntag", „Eins", „Wo die Straßen keinen Namen tragen" und „Mit oder ohne dich".




### Verkaufsstände:

1. Argmarische Spezialitäten. Das Franchise-Unternehmen *Argmar* besitzt auf folgende Spezialitäten ein Monopol: (Gegrillte Eulenbärleber, Eingelegte Betrachteraugen, Otternasen, Eidechsenleber, ...)

2. Südländische Rauchwaren (legal – Auf Anfrage aber auch unter dem Ladentisch illegale Rauchwaren)

3. Ritter Firnbrands famose Fettkringeln (Kringeln in allen Varianten: Speckkringel, Zuckerkringel, Zwiebelkringel, ...)

4. Goblin Grek's Geeistes Gurkensüppchen (Kalte Gurkensuppe ist beim Hochadel DAS Trendgericht schlechthin. Man munkelt allerdings, dass in dem Süppchen die Gurken nicht das einzige grüne sind...)

5. Zwergenbier aus den Hohen Bergen (Könerbier, Kräuterbier, Ingwerbier, Roggenbier, Weizenbier, helles und dunkles Lagerbier).

### Abenteuerideen

Die Musikergruppe „Rollende Steine" ist nicht rechtzeitig zum Fest erschienen. Die Helden gehen auf die Suche nach den Wagen der vier Musiker und finden den Tross verlassen neben der Hauptstraße. Sie machen sich auf den Weg und finden die Gruppe verängstigt im nahe liegenden Dunkelwald. Doch einer fehlt – Richard Keith ist verschwunden...

Bauer Rossmann will in diesem Jahr die Gebühren erhöhen und nur wenige Schausteller können sich das leisten. Wenn er nicht einlenkt, ist das gesamte Fest in Gefahr...

Während der Konzerte wird eine Unmenge an verbotenem Rauchkraut konsumiert. Der Bürgermeister von Larm beauftragt die Helden ein Auge auf den illegalen Verkauf des Krauts zu werfen, da er befürchtet, dass ein schlechtes Licht auf sein Dörfchen geworfen wird...

Während des Festes ergreift eine organisierte Diebesbande die Gelegenheit und begeht eine Unzahl an Trickbetrügereien und Taschendiebstählen. Die Helden werden beauftragt dem Verbrechen ein Ende zu bereiten.

Die Tochter des Bürgermeisters konnte irgendwie hinter die Bühne gelangen und steigt nun bei den Musikern ab. Der Bürgermeister hat Angst, dass seine Tochter als Groupie endet und mit auf Tournee geht.

# MINENKRAFT

*Ich bin ein Zwerg und ich grabe ein Loch!*
*Grabe grab ein Loch!*
*Zwergischer Bergwerksgesang 34. Strophe*

Minenkraft ist ein kurzes Abenteuer indem der SL den Spielern ermöglicht für kurze Zeit Teil eines zwergischen Goldrauschs zu werden. Es ist Systemlos aber die genannten Namen beziehen sich auf eine zwergische Wehrstadt aus dem Warhammer Fantasy Rollenspiel der 3. Edition. Das wichtigste aber zuerst: Sie benötigen folgendes Utensil: HCM 663259 - Gold Ausgrabungs-Set. Falls der Link nicht mehr funktioniert; es handelt sich um ein Ausgrabungsset für kleine Entdecker indem sich in einem Gipsklumpen sechs Katzengold (Pyrit) klumpen befinden. Alternativ kann man auch das Kristall-Ausgrabungs-Set nutzen.

## Hintergrund

**Karak Azgaraz** ist eine kleine zwergische Wehrstadt im Grauen Gebirge nahe dem Reikland im Imperium. In letzter Zeit haben die Kriegszüge von König Thuringar die Orks aus den angrenzenden Gebieten vertrieben. Dabei konnten zwergische Prospektoren neue Silber- und Goldvorkommen entdecken. Eine kleine frischgegründete Mine Namens **Grung Yar**, des einflussreichen **Hammerrücken Clans**, wurde aber vor dem Wintereinbruch von Orks überrannt. Die Zwerge wurden rechtzeitig gewarnt und konnten sich zurückziehen, doch die Mine fiel an die Orks. Sobald der Frühling einsetzt will der **Hammerrücken** Clan mit der Hilfe des Königs die Mine zurückerobern und den Clan zu altem Wohlstand verhelfen. Ein Frühlingsputz auf zwergische Art.

**Clan Klippenzahn** hingegen ist nicht einflussreich. Als ein Flüchtlingsclan aus der Zeit der Goblinkriege blieb ihm seit fast 900 Jahren der Zugang zu den respektablen Gilden durch die alteingesessenen Clans verwehrt. Zuliefer-, Abräum- und Drecksarbeiten sind zudem wenig einträglich. Durch einen Zufall erfährt der **Thane Thorgreif Klippenzahn** vom Clan Klippenzahn, dass sich in **Grung Yar** nur noch wenige Orks aufhalten. Offenbar ist ein Großteil im Winter weitergezogen, da es dort außer harter Arbeit nichts zu holen gab. Er ist der Auftraggeber der die SCs anheuert, ihn und eine Gruppe wagemutiger Zwerge aus seinem Clan zu begleiten.

**Clan Klippenzahn** will vor der Expedition von **Clan Hammerrücken** die Mine erobern und sofort mit dem Abbau des Goldes beginnen. Sobald **Clan Hammerrücken** eintrifft muss die Mine natürlich übergeben werden. Nach geltendem Grollrecht muss **Clan Hammerrücken** den Befreiern aber ihre Dienste entlohnen. **Thorgreifs** Hauptziel ist es aber in den ein bis zwei Tagen Vorsprung möglichst viel Gold abzubauen, da dies dann offiziell ihm gehört.

## Eine Mine, eine MINE!

Bauen Sie für das Abenteuer eine Fortschrittsleiste mit zwölf Feldern. Jedes Mal wenn es eine Verzögerung auf dem Weg zur Mine gibt wandert der Marker ein Feld nach rechts. Sollten die Spieler nicht darauf achten, dass der Clan unbemerkt die Wehrstadt verlässt bekommen die anderen Clans Wind von der Aktion und werden sich beeilen. Bestechung, oder Vergiften wäre unangebracht, aber vielleicht lässt sich der Schichtplan verändern, so dass am Tor Wachen von **Clan Klippenzahn** stehen. Wenn nicht bewegen sie den Marken ein oder zwei Felder nach rechts. Unterwegs können im Tauwetter verschiedenen Hindernisse auftauchen. Werden diese schnell überwunden, wandert der Marker wenige bis gar keine Felder. Ich bin sicher, es gibt in den anderen Einsendungen mannigfaltige Hinweise welche Gefahren sich für die Reisenden während der Schneeschmelze im Gebirge ergeben können. Für den tatsächlichen Kampf dringen die SCs mit den Zwergen in die Mine ein und töten alle Orks. Die SCs bekommen dabei einen Führer an die Seite und kümmern sich um einen Abschnitt der Mine. Der Kampf sollte nicht allzu schwer sein, da hier offenbar kränkliche und ausgehungerte Orks zurückgelassen wurden, die zu schwach für den Kriegszug waren. Pro Kampfrunde wandert der Marker ein Feld nach rechts. Sobald der letzte Ork sein Leben aushaucht, sind auch schon die Spitzhacken frei und die Zwerge graben auf Hochtouren. Genug Grabwerkzeuge sind vorhanden, also können auch die SCs ihr Glück versuchen.

## Schlagt die Erde!

Jetzt kommt das Goldausgrabe Set zum Einsatz. Achten Sie unbedingt auf einen Karton oder etwas Ähnliches als Unterlage, da der Gipsstein indem sich die Pyritklumpen befinden sehr staubt. Geben sie den Spielern wenn möglich das beiliegende Werkzeug und höchsten Plastikbesteck mit um an die Goldklumpen zu gelangen. Metallwerkzeug macht zu schnell kurzen Prozess aus dem Gips. Für alle zwei Minuten real Zeit Grabeaktivität am Klumpen, bewegen Sie den Marker ein Feld nach rechts. Dies sollten Sie ihren Spielern auch zeigen, damit diese ein wenig in Wallung kommen. Eine Person benötigt mindestens 12 Minuten um den Klumpen zu zerlegen. Glauben Sie mir. Mehrere SCs im Goldrausch sollten es schneller schaffen. Teilen Sie den SCs zudem nicht mit wie viele Klumpen Gold sich im Block befinden. Sie wollen ihnen doch nicht die Überraschung verderben.
Jeder Goldklumpen sollte in etwa ein bis anderthalb Goldstück wert sein, also gut der Monatslohn eines Söldners. Die Klumpen können Ihre Spieler natürlich mitnehmen.

Auf dem zwölften Feld trifft die Expedition des **Hammerrückenclans** mit einem Throng, zwergisch für Einheit, Krieger aus **Karak Azgaraz** ein und ist mehr als aufgebracht. Es wird aber zu keinen Kampfhandlungen kommen. **Thane Thorgreif**, der Herr von **Grung Yar**, wird die Zwerge hereinlassen und ihnen mit massig Goldstaub im Barthaar grinsend aber müde die Miene übergeben. Nicht ohne auf eine Kompensation für die Befriedung zu bestehen.

Mit **Clan Hammerrücken** habe es sich die SCs vielleicht verscherzt, aber die Zwerge von **Karak Azgaraz** gelten als waghalsig und draufgängerisch. König Thuringar wird dafür sorgen, dass sich die Parteien aussöhnen, bewundert aber den Wagemut der Zwerge und Abenteurer da viel gewagt werden muss ehe **Karak Azgaraz** wieder sicher ist. Sie können dieses Szenario dafür nutzen, um den SCs Zugang zum Innern des Karaks zu gewähren, der sonst nur vertrauenswürdigen Personen zuteilwird. Für ein paar Draufgänger gibt es genug zu tun in **Karak Azgaraz** und erstrecht in der Alten Welt.

Mit freundlichem Glückauf,
Glorian Underhill von vierzwergeundeinhund.blogspot.de

# Haftungsausschluss

***Warhammer Fantasy-Rollenspiel***

*Dieses Abenteuer ist vollkommen inoffiziell und in keiner Weise von Games Workshop Limited unterstützt.*



***Fantasy Flight Games***



***Black Library***

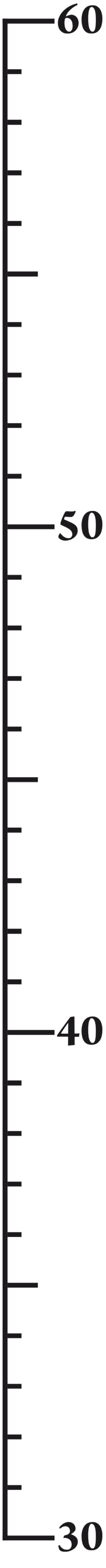


***Haftung für Links***

*Diese Arbeit Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.*

***Klinkarhun und Khazalid***

# Klootschießen




Jedes Jahr versammeln sich die Bewohner des Neraktals kurz nach Beginn der Schneeschmelze, bevor die Aussaat und der Frühling beginnt, zu einem gemeinsamen Fest und Wettbewerb, das Klootschießen.

Diese Jahr findet es im Heimatdorf, Veert, des letzjährigen Gewinners statt. Ein Kloot ist eine teilweise mehrfach durchbohrte und mit Blei ausgegossene Holzkugel, welche beim Wettbewerb so weit wie möglich geworfen werden soll.

Mit Hacken und Spaten wurde die 12 Schritt lange Anlaufbahn geebnet, mit Strohmatten belegt und an ihrem Ende durch unterlegen von Säcken erhöht, damit die Kämpfenden beim Werfen eine feste Stütze haben. Ihren Anfang hat die Bahn am Dorfplatz und zeigt aus dem Pallisadentor heraus.

Jedes umliegende Dorf stellt 2 Kombatanten, welche den Titel erringen sollen. Außer Konkurrenz des Titels, aber ermächtigt das Preisgeld einzusacken, sind Reisende oder Einsiedler des Tals Willkommen.

Der Wettbewerb wird vom Bahnwieser und Stockleger gerichtet und seine Regeln sind einfach. Jeder Teilnehmer erhält ein farbiges gestreiftes Tuch und einen eben so gekennzeichneten Stock. Das Wurfgerät wird ihm vom Bahnwieser gereicht und muss im ersten Durchlauf soweit wie möglich, in die gezeigte Richtung, geschleudert werden, Danach wartet der Stockleger die Ruhe der Kugel ab und platziert den Stock davor, damit weder Tritt noch Stoß sie weiter befördern und ihre Zugehörigkeit bewiesen werden kann.

Nun nach dem ersten Durchgang liegen die Kugeln fächerförmig verteilt auf dem Acker vor dem Dorf und in umgekehrter Reihenfolge der Weite der Würfe wird die Startposition der Gladiatoren für den Rückwurf aufgeteilt. Bedeutet der beste Werfer bekommt die Position der Kugel des schlechtesten Teilnehmers und dieser die am weitesten vom Dorf entfernte Stelle, an der sein Stock vom Bahnwieser aufrecht in den Boden gesteckt wurde.

Der Rückwurf, nun nicht mehr von der befestigten Bahn aus, fällt normalerweise kürzer aus, besonders , falls es eine "tote", also nicht nach ihrem Bodenkontakt rollende, Kloot ist. Wer seinen zweiten Wurf möglichst Nahe an den Brunnen im Zentrum Veerts schleudert ist der Gewinner und erhält den Preis, die Summe der eingezahlten Startgelder, 1 Silber. Der Titel des Klootschießers wird dem besten Schützen eines der teilnehmenden Dörfer zugesprochen, womit er seinem Dorf die Ehre des nächsten Austragungsortes des nächstjährigen Klootschießens und die Funktion der Hauptstadt für ein Jahr verleiht.

Auch in diesem Tal ansässig ist ein Stamm Goblins, sich nur knapp mit Viehdiebstahl und kleinen Überfällen über Wasser haltend. Alan-Dor, der Häuptling, und sein treuer Untergebener und Koch, Shi-Buma, haben einen Plan ersonnen dies zu ändern. In ihrer Erdhöhle, ein ehemaliger Fuchsbau, mischten sie zufällig aus ihrem Brennöl und der Würzsauce Shi-Bumas, eine explosive Mischung, welche durch Hitze oder kinetische Energie angeregt, ihren Fuchsbau drastisch vergrößert hat.

Die verschlagene Intelligenz Alan-Dors ließ ihn seinen größten Schatz, mehrere Kisten voll alchimistischen Glasinstrumenten, und diesen neuen Zaubersaft, welchen er Kabummsuppe taufte, kombinieren. Er füllte beide Ingredienzien in getrennte Glasphiolen, verpackte diese in runde Hohlkörper und schuf die Kranatte. Sein Prototyp war ein modifizierter Kloot, welchen er im Tal gefunden hatte.

Der erfolgreiche erste Einsatz gegen eine Gruppe Wanderer, in Richtung des Menschendorfes Veert, ließ einen weiteren Plan reifen. In ihrer Kriegsbeute fanden sie mehrere Übungskloots, um deren Bedeutung die Goblins wussten. Dieses eigentümliche Menschenfest wäre ein perfekter Zeitpunkt alle wehrhaften Hellhäute zu beseitigen und warum nicht die Menschen Kranatten schmeißen lassen, da sich dies als auch gefährlich für den Schützen heraus gestellt hatte.

So begannen die Arbeiten und am Tag vor dem Fest ist nun Alan-Dor auf den Schultern von Shi-Buma und gemeinsam unter einem Mantel, als Hellhaut verkleidet, nach Veert unterwegs. Im Gepäck der Beiden ein Dutzend Kloot-Kranatten. Ihre Rotte, bewaffnet mit ihrem Markenzeichen, Bunte Glasscherben, und Kranatten, schleicht sich in ihren Spuren an und steht kurz außerhalb des Weilers für den Angriff bereit. Ihr Häuptling instruierte sie für diesen Überfall, genannt Mission Frühjahrsputz, auf das Zeichen, wilde Explosionen, zu achten.

Am Vorabend des Festes steht das Dorftor jedem offen und der Kapuze tragende kleine Wanderer fällt beim immer noch herrschenden Schneefall nicht besonders auf. Einige wundern sich über sein Schwanken, doch schreiben es dem schon reichlich fließenden Alkohol zu. So unbeachtet gelingt es den beiden Goblins, das Gepäck des Bahnwiesers, welcher ständig lautstark auf seine Amtswürden hinweist, auszumachen. Nach mehreren nervösen Versuchen öffnet Shi-Buma die verschlossene Holzkiste mit den Wettbewerbsklooten und tauscht 12 von den 20 vorhandenen mit manipulierten Kranatten aus. Ohne entdeckt zu werden stehlen sich die beiden Grünhäute in den Heuboden des Stalls und erwarten dort den Verlauf ihres Plans, beide mit je zwei Kranatten und einer großen spitzen Glasscherbe ausgerüstet.

In Veert ankommende Scs werden feucht fröhlich begrüßt und zum Fest als Gast oder Kämpfer eingeladen. In der übervollen Dorfschenke sammelt der Bahnwieser abends das Startgeld ein und gibt jedem Teilnehmer sein farbcodiertes Tuch. Außer aus Pont, sind aus allen drei umliegenden Dörfern Gesandtschaften anwesend, auch ein Barde und ein Glücksritter zahlen den Beitrag. Ohne Scs nehmen also 10 Kombattanten morgens einen Kloot auf.

Nach einem kräftigen Frühschoppen entledigen sich die Streiter um den Titel ihrer Oberkleider und folgen den beiden Schiris auf den Dorfplatz. Dort hat sich eine johlende Menschenmenge zusammengefunden und lautstark werden verschiedene Teilnehmer angefeuert, die ersten Wetten werden platziert. Nun greift jeder Teilnehmer in die Holzkiste und nimmt einen Kloot. Jeder SC würfelt gleichzeitig einem W20, bei einem Ergebnis über 9 ist sein Kloot manipuliert. Um dies den Spielern nicht zu offenbaren, gib jedem Spieler bei einem Ergebnis unter 10 einen Malus auf seine Wurfprobe, die unmanipulierten Kloots sind schwerer.

An der Seite ist eine Skala aufgetragen von 30 bis 60 Schritt, falte diese so das die Spieler nur diese sehen um und benutze farbige Marker für die 4 Dorfteams, aus beiden Würfen gilt nur der beste bei ihnen, die 2 NSCs und die Scs. Die Dorfteams sollten in den Wurfproben gleichwertig mit dem besten teilnehmenden Sc sein, der Rest durchschnittlich. Die Qualität der Wurfprobe bestimmt die Weite; von 30 Schritt, schlecht aber kein Patzer, bis 60 Schritt, bestmögliches Ergebnis. Ein Patzer in der Wurfprobe bringt einen manipulierten Kloot zur Explosion.

Bestimme danach die Rückwurf Position, bei Unentschieden werte die NSCs besser.Die beste Position wirft zu erst, falls es ein manipulierter Kloot ist, löst sein Bodenkontakt genau dort eine Explosion aus und der Goblin Angriff beginnt.

## Goblin Angriff:

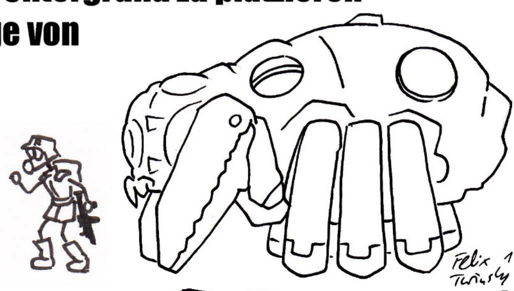
Alan-Dor und Shi-Buma sind Standard Goblins und werden in den ersten beiden Runden ihre Kranatten aus dem Kranfenster des Heuboden in die Menschenmenge werfen. Die zehnköpfige Rotte, Schergen Goblins, stürmen eine Runde nach der ersten Explosion durch das Tor auf den Dorfplatz zu und schmeißen je eine Kranatte bevor sie in den Nahkampf gehen. Sobald Shi-Buma und Alan-Dor oder fünf Goblins ausgeschaltet sind, fliehen alle noch fähigen Goblins.

# Dr. Joseffus Brock Friedmeier „Fickt-euch-ich-will-Frühling-Maschine“

Einstmals gebaut von dem oben genannten Dr. Friedmeier, der sich in der wüsten Ödnis der Endzeit zurück in die „alte Welt“ sehnte, aus dem Wunsch heraus noch einmal eine blühende Welt voller Leben zu sehen - ein nie in Erfüllung gegangener Traum/Sehnsucht. Zu Lebzeiten des Professors gelang es ihm aber nie, sie vollständig zu perfektionieren.
Er starb an einer Krankheit bevor er sie fertigstellen konnte.
So vergingen Jahrzehnte und das Labor des Doktors verfiel.
Der Doktor hatte völlig allein und abgeschottet gelebt.
Irgendwann – niemand weiß genau warum – erwachte die riesige Maschine zum Leben und fing an das ihr vorbestimmte Schicksal zu erfüllen: die Welt zu begrünen. So weit, so lieblich.

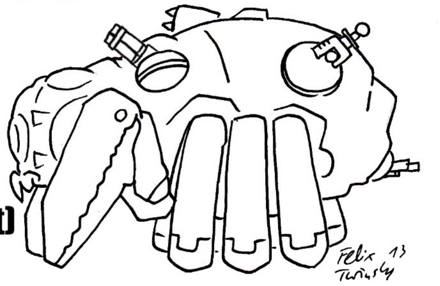



Probleme:
Da die Maschine „leicht“ defekt/unvollständig ist, fehlen ihr noch viele Programme/Anweisungen.
Momentan lautet ihre Primärdirektive: Den nahezu endlosen Vorrat an Samen, Setzlingen und Sporen aus ihrem Körper möglichst effizient auf möglichst nahrhaftem Untergrund zu platzieren und zu pflegen. Nach Möglichkeit sammelt sie dabei Samen/Sprösslinge von heimischen Pflanzen ein und rekombiniert sie in ihrem Bauch zu widerstandsfähigeren Pflanzen, um dann auch diese zu verbreiten.
Nährboden kann Vieles bedeuten
– Lebewesen sind beispielsweise sehr Nährstoffhaltig.



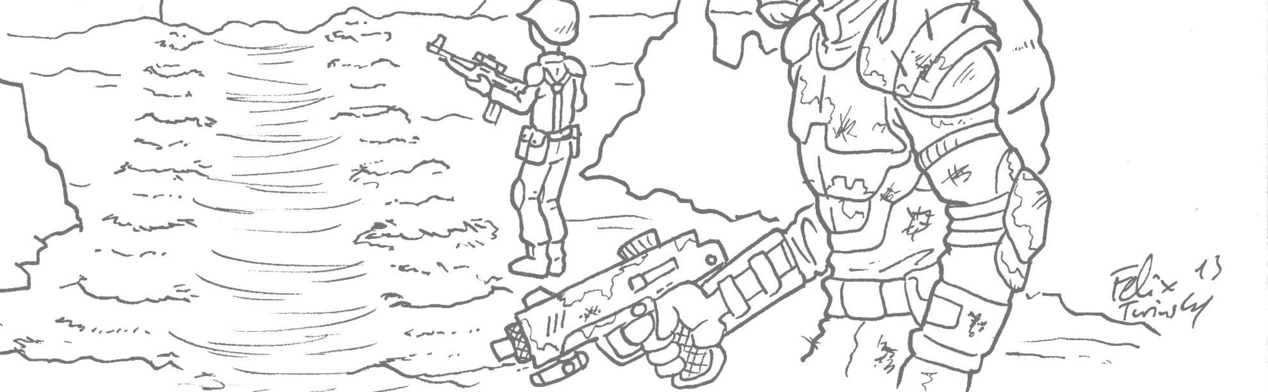
MENSCHEN SIND EIN VERDAMMT GUTER NÄHRBODEN!

Die Maschine hat eine hoch entwickelte KI, die allerdings über viel zu wenig Wissen verfügt (lediglich Fachwissen, das sie für ihren „Job“ braucht). Natürlich weiß sie sich zu verteidigen...
(Sie ist an und für sich nicht aggressiv, sie ist dafür aber dick gepanzert)




Man kann „die Maschine“ entweder in ein bestehendes Abenteuer einbauen, als Zufallsbegegnung oder ein eigenes Abenteuer um sie herum stricken.
Vielleicht droht sie eine Siedlung mit von ihr (in den besten Absichten!) „produzierten“ Pflanzen-Zombie-Hybrid-Mutanten-Kreaturen zu überschwemmen oder den Spielern kommt eine Legende über einen niemals ruhenden Geist zu Ohren, der die Ruinen durchstreift?

Oder sie stoßen auf die Spuren der Maschine? ...




By Felix Turinsky

# Das Wirtshaus zum Spessart

von Günther Lietz

„Das Wirtshaus zum Spessart“ spielt just im Frühling des Jahres 1827. Es basiert frei auf der Novelle „Das Wirtshaus im Spessart“ von Wilhelm Hauff (* 29. November 1802; † 18. November 1827). Als Regelwerk liegt ein simples FATE zugrunde.

Während der Zeit der napoleonischen Feldzüge öffneten sich Spielräume für Gewalt und Räuberbanden hatten Konjuktur. Hauffs Spessarträuber waren im frühen 19. Jahrhundert also zeitgemäß, zudem der Unterhaltunsgroman, insbesondere mit Räuberthematik, in Mode kam (Goethes „Götz von Berlichingen“, Schillers „Die Räuber“). Das einfache Volk mochte die Gestalt des edlen Räubers, der im Namen der Gerechtigkeit für die verarmte Unterschicht kämpfte. Das Abenteuer sollte dieser romantisierten Vorstellung bewusst folgen.

Zwei Handwerksburschen sind auf der Walz und auf dem Weg von Marienstatt nach Würzburg. Des Abends gelangen sie an eine Furt, die der Schneeschmelze wegen im Dunklen unpassierbar ist. Gleichzeitig ist eine Kutsche ebenfalls nach Würzburg unterwegs, die nebst dem Kutscher einen Pfarrer, eine Gräfin, ihre Zofe und einen Jägersmann mit sich führt. Doch als sich das Wagenrad auf der Straße in einer Fallgrube verfängt, muss auch die Kutsche einhalten. Eine Reparatur ist des Nachtens unmöglich. Glücklicherweise für alle Beteiligten gibt es einige Wegminuten abseits "Das Wirtshaus zum Spessart".

Doch das Wirtshaus entpuppt sich als leidige Räuberhöhle, denn der garstige Wirt und sein noch garstigeres Eheweib, stecken mit dem Räuberhauptmann und dessen Bande unter einer Decke. Ziel der Straßengrube und der damit verbundenen Falle ist es, die Gräfin gefangenzunehmen und ein Lösegeld von zwanzigtausend Gulden zu erpressen. Eine Summe, die der Verlobte der Gräfin, ein geiziger Baron, niemals zu zahlen gewillt und ihr Vater nicht in der Lage ist.

Die Spieler übernehmen einen der Wirtshausgäste und erstellen sich einen entsprechenden Charakter (Handwerksbursche, Pfarrer, Gräfin, Zofe, Kutscher oder Jägersmann). Die Charaktere müssen nun die Nacht überleben und am Morgen zur Burg Sandau in Sicherheit fliehen. Doch im Wald da sind die Räuber und ums Wirtshaus ebenso. Wie es das Schicksal aber will, spielt die Schankmagd kurz vor Eintreffen der Räuber den Charakteren eine Warnung zu, so, dass ihnen wenige Minuten verbleiben, um Vorkehrungen zu treffen.

Die Charaktere und die Gäste versuchen zu fliehen oder auszuharren, bis Hilfe kommt. Der Räuberhauptmann will die Gräfin in seine Finger bekommen und ins Räuberversteck bringen, bis das Lösegeld eintrifft. Der Verlobte der Gräfin wird am Morgen Soldaten ausschicken, um vom Oberst seine Verlobte mit aller Gewalt befreien und die Räuber zur Strecke zu bringen. Der Räuberkorporal lauert nur darauf, seinen Hauptmann in Misskredit zu bringen und dessen Posten zu übernehmen. Der Räuberhauptmann will zwar die Gulden, aber niemanden zu Schaden kommen lassen. Im Zweifelsfalle schlägt er sich auf die Seite der Gefangenen und versucht mit ihnen zu fliehen.

## Örtlichkeiten

**Der Spessart**
*Im Wald, da sind die Räuber; Zoll um Zoll; Achtung Wild!*

**Wirtshaus zum Spessart**
*Duster in der Nacht; Verwinkelte Räuberhöhle; Alt, aber gemütlich*

**Räuberversteck**
*Im Herzen des Waldes; Räuberheimat; Schieferbruch und Kohlenstaub*

## Antagonisten

**Wirt Eberhardt Fitzke**
*Fieser Sack; Kleine Eier; Haudrauf!*
Ausdauer (3), Einschüchtern (2), Kraft (2), Einbrechen (1), Glücksspiel (1), Heimlichkeit (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 8; Geistig 5

**Schankmagd Adele Zenker**
*Adrett; Einfach gestrickt; Herz aus Gold*
Charme (4), Aufmerksamkeit (3), Empathie (3)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 5; Geistig 5

**Räuberhauptmann Carlo Fucinatore**
*Räuber wider Willen; Bloß keine Gewalt; Gigolo*
Führung (4), Aufmerksamkeit (3), Ausdauer (3), Charme (2), Nahkampf (2), Schusswaffen (2), Einschüchtern (1), Empathie (1), Täuschen (1), Willensstärke (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 8; Geistig 6

**Räuberkorporal Jasper "Schießetod" Plotz**
*Gut gezielt; Keine Gnade; Bibbern im Dunkeln*
Schusswaffen (3), Ausdauer (2), Einschüchtern (2), Einbrechen (1), Führung (1), Nahkampf (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 7; Geistig 5

**Räuber**
*Männer ohne Moral; In die eigene Tasche; Angst vorm Strick*
Nahkampf (3), Ausdauer (2), Einschüchtern (2), Einbrechen (1), Glücksspiel (1), Schusswaffen (1)

**Baron Klaas von Sperling**
*Geiz ist geil; Mit harter Hand; Papperlapapp!*
Vermögen (3), Willensstärke (2), Kunst (2), Charme (1), Führung (1), Schusswaffen (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 5; Geistig 7

**Oberst Udolf von Bernau**
*Adel verpflichtet; Alte Schule; Bis zum bitteren Ende*
Ausdauer (3), Willensstärke (2), Führung (2), Einschüchtern (1), Nahkampf (1), Schusswaffen (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 8; Geistig 7

**Soldat**
*Treu im Glauben; Befehl ist Befehl; Es lebe das Soldatentum*
Ausdauer (3), Einschüchtern (2), Kraft (2), Einbrechen (1), Glücksspiel (1), Heimlichkeit (1)

## Protagonisten

**Handwerksburschen Felix Meier und Peter Müller**
*Munter auf der Walz; Eine wahre Frohnatur; Freunde halten zusammen*
Reparieren (3), Aufmerksamkeit (2), Charme (2), Glücksspiel (1), Taschenspielerei (1), Waffenlos (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 5; Geistig 5

**Pfarrer Thilo Thielemann**
*Wohlstandsbauch; Fromm wenn es sein muss; Besorgter Hirte*
Charme (3), Empathie (2), Willensstärke (2), Ausdauer (1), Einschüchtern (1), Kunst (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 6; Geistig 7

**Gräfin Franziska von und zu Sandau**
*Immer mit der Nase dran; Jederzeit ein kleines Tänzchen; Liebe ist Leben*
Charme (3), Empathie (2), Willensstärke (2), Heimlichkeit (1), Naturwissenschaft (1), Schusswaffen (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 5; Geistig 7

**Zofe Barbara von Sperling**
*Peinlich genau; Übergroße Argusaugen; Stets der Ohnmacht nahe*
Einschüchtern (3), Geisteswissenschaft (2), Kunst (2), Glücksspiel (1), Naturwissenschaft (1), Willensstärke (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 5; Geistig 6

**Jägersmann Peter Esser**
*Ein wahrer Freischütz; Kamerad der Schwachen; Freund der Tiere*
Schusswaffen (3), Ausdauer (2), Nahkampf (2), Aufmerksamkeit (1), Heimlichkeit (1), Überleben (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 7; Geistig 5

**Kutscher Gottlieb Otto**
*Keinen Bock; Dicker Hintern; Hühott!*
Fahren (3), Kraft (2), Waffenlos (2), Aufmerksamkeit (1), Ausdauer (1), Täuschen (1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 6; Geistig 5



# Der einzig wahre Lohn

Auftakt:
Die Charaktere erhalten einen Anruf von ihrem Schieber (oder sonstigen Kontakt in die Schatten), der sie zu einem Treffen mit einer Frau Schmidt einlädt. Das Treffen soll noch am selben Abend in einer verfallenen Lagerhalle in der Kampfzone Rheindamm, einer Z-Zone im Westen Duisburgs stattfinden.
Die Lagerhalle und das Treffen werden von einigen, mit billigen automatischen Waffen bewaffneten Flusspiraten beschützt. Frau Schmidt ist eine gutaussehende, menschliche Frau afrikanischer Herkunft von Anfang Zwanzig und wahren Modelmaßen, ihr echtes Gesicht hat sie jedoch mit einer Nanitencremeverkleidung verborgen (s.u.). Sie trägt einen dunklen, gepanzerten Mantel und tritt den Runnern selbstsicher, aber sehr freundlich gegenüber. Dem Gespräch wohnt der Anführer der Piraten bei, ein kräftig gebauter Elf Mitte Zwanzig, der nur „Krefelder" genannt wird (Werte: s. Schmugglerin, GRW S. 133, Charisma 4, Schnellfeuerwaffen 3). Dieser sagt jedoch kaum was, begegnet den Runnern allerdings mit Misstrauen.
Sie erzählt den Runnern von einem großen Telesma-Transport von S-K auf dem Weg nach Duisburg. Um unauffälliger zu sein, findet dieser mit leichterer Eskorte und ohne offizielle Konzern-Kennung statt. Aufgrund der aktuellen Hochwasserlage sitzt dieser Transport in einem Moseldörfchen namens Longuich in einem alten Weinkeller fest. Der Gesamtwert des Transportes liegt bei ca. 50.000 EUR, sie hat bereits einen Käufer für die Ware an der Angel. Die Reise besorgt die hiesige Gruppe der Kloakentaucher, wie sich die Flusspiraten nennen. Frau Schmidt besteht darauf, die Runner zu begleiten. Sie ist selber eine Hackerin und kennt sich mit den Verschlüsselungen und der Matrixsicherheit des Transportsystems aus. Die Bezahlung ist die Beute: Sie wird unter den Runnern und Frau Schmidt zu gleichen Teilen aufgeteilt.

Longuich:
Die Kloakentaucher haben ihr Schiff – eine kleine und runtergekommene Motoryacht (s. Blohm & Voss Spitzenreiter – Arsenal S. 119) – bereits abfahrtsbereit gemacht, die Reise beginnt sobald die Runner ihren Kram auf das Schiff schaffen können. An Bord sind neben Frau Schmidt – die sich nun „Robin" nennt – und den Runnern 3 Flusspiraten, darunter Krefelder, der das Schiff trotz widriger Wetter- und Strömungsbedingungen die Nacht hindurch sicher bis Longuich bringt. Während der Fahrt spricht Krefelder in scheinbar unbeobachteten Momenten Robin an und versucht sie zu überreden, ihren Plan noch mal zu überdenken. Darauf angesprochen meinen beide, Krefelder hätte Sicherheitsbedenken, die Robin aber vom Tisch winkt. Beide wirken dabei jedoch sehr vertraut.

Die Mosel ist aufgrund des Frühjahrhochwassers und des anhaltend schlechten Wetters deutlich angeschwollen, keine der Brücken über den Fluss in diesem Ort sind noch passierbar. Im Ort selber sind Anwohner am Ortsrand damit beschäftigt, mit Sandsäcken das Hochwasser vom Eindringen in die Häuser der Parallelstraße der Uferpromenade einzudringen – die näher am Ufer gelegenen Häuser sind bereits im Erdgeschoss überflutet.

Das Weingut, indem der Transport untergekommen ist, ist in der Nähe einer größeren Brücke und besteht aus einem Wirtshaus und einem daran angebauten Weinkeller. Vor der Einfahrt zum Weinkeller – eigentlich ein Lagerraum für Weine und für dessen Herstellung benötigtes Gerät, groß genug, um bequem von Lieferfahrzeugen befahren zu werden – sind zwei Reihen Sandsäcke gestapelt, der Eingang zum Wirtshaus liegt ein wenig höher und ist noch nicht abgedichtet. Ein Schlauchboot und ein Pirat stehen bereit, die Runner mit Robin zusammen in die Nähe des Weinkellers zu bringen.

Der Weinkeller:
Der Transport – ein SK LT 21-Lieferwagen (s. GMC Hermes Van, Arsenal S. 117) und ein Mercedes IG310 Igel-Geländewagen (s. Arsenal S. 116) haben in dem leerstehenden Weinkeller Unterschlupf gefunden. Der Lieferwagen – der als erster hineingefahren ist – ist mit einem Hüter der Stufe 6 gesichert. Insgesamt sind fünf Wachleute, darunter ein Teamleader (Werte: S. Rote Samurai bzw. -Anführer, GRW S. 327, Panzerjacken m. angepasster Körperpanzerung 3 u. elektrischer Isolierung 6, bewaffnet mit Walther Secura Smart und HK 227-X) und ein Sicherheitsmagier (s. Magischer Ermittler, GRW S. 130, Panzerweste und Walther Secura Smart) mit zwei gebundenen Luftelementaren St. 4 Keller sowie zwei Watcher. Zwei der Wachen schlafen, die anderen beiden bewachen den Keller. Die Watcher patrouillieren außerhalb, die Elementare innerhalb des Kellers. Der Teamleader kontrolliert die Daten einer Lockheed Optic-X-Überwachungsdrohne (s. GRW S. 398), die im Luftraum in der näheren Umgebung des Weinkellers patrouilliert.
Robin kann Auskunft über die Stärke der Sicherheit geben sowie die Verbindung zur Überwachungsdrohne entschlüsseln, besteht aber weiter darauf, beim Einsatz dabei zu sein. Die Sicherheitsleute werden den Transport beschützen und sich nur in ausweglosen Situationen ergeben. Tatsächlich gehören sie zum Bundesamt für Innere Sicherheit (BIS), und haben im Zweifelsfall auch keine Hemmungen, den Runnern mit Problemen von ihrer Behörde zu drohen.

Sobald Robin die Chance hat, schleicht sie zum Transporter und knackt via Wifi-Zugang das Schloss des Transporters. Im Transporter wird ein Gefangener mit Magiermaske und –Handschellen, die sich gleichzeitig öffnen. Ein Elf von ca. 30 befreit sich augenblicklich, dem Robin – die nun die Nanitencremeverkleidung deaktiviert - gleich um den Hals fällt und küsst. Abgesehen von dem Pärchen ist das Fahrzeug leer. Sobald der Elf sich kurz von Robin – er nennt sie Anna - befreit, ruft er je zwei  gebundene Wasser- und Luftelementare St. 5 zu sich, um sich zu schützen. Das Ziel des Pärchens ist die Flucht aus dem Keller in Richtung des Motorbootes. Sobald sich Runner ihnen in den Weg stellen, wird Robin zuerst versuchen, diese friedlich zu beruhigen und zur Flucht aufzufordern. Der Elf – sie stellt ihn als „Sturm" vor, ist ihr Geliebter, der an das BIS ausgeliefert wurde und den sie befreien musste. In die Enge gedrängt ist sie bereit, die Runner irgendwie zu entschädigen, Sturm selbst wird aber, sobald sie bedroht werden, sich und seine Geliebte durch einen Geist verschleiern lasen und weiter flüchten.

Sobald die beiden den Keller verlassen, spricht Krefelder über eine existente Funk- bzw. Wifiverbindung zu Anna/Robin. Er behauptet, Sturm sei schlecht für sie und würde sie nur in Gefahr bringen und redet auf sie ein, ihn aufzugeben und von ihm zurückzuweichen. Gleichzeitig startet er eine Rotordrohne (s. Ford LEBD-1, Arsenal S. 130) mit einem LMG und versucht, Sturm umzubringen, sobald er dazu eine Gelegenheit erhält. Gegen die Runner agiert Krefelder nicht, solange die nicht ihn oder seine Drohne angreifen. Auch dann ist Sturm sein Hauptziel, mit den Runnern wird er Kampfhandlungen solange vermeiden wie möglich.

Falls Sturm überlebt, wird er versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, Anna/Robin wird mit ihm gehen und sich im Zweifelsfall für Sturm sogar in die Schusslinie stellen. Solange Krefelder nicht ausgeschaltet oder beruhigt wird, werden sie auch nicht auf das Schiff zurückkehren.

Ausgang:
Sollten Anna und Sturm überleben, wird sie eine kleine Aufwandsentschädigung in Höhe von 5.000 EUR / Runner auftreiben können. Sie stehen aber in der Schuld der Runner und zählen als Connections Stufe 4 (Anna) bzw. 3 (Sturm) je mit Loyalität 3.

Sollte Sturm sterben, wird Anna erst nach einem Wutausbruch aufs Schiff zurückkehren – Krefelder nimmt sie dann tatsächlich noch mit und will sie danach auch trösten, wird aber jedoch bei dieser Gelegenheit direkt von ihr erschossen. Sollte Krefelder von jemanden gerettet werden, gilt auch er als Connection Stufe 3 für die Runner.

Hintergrund:
Anna-Lynn Schaefer alias Robin alias Frau Schmidt:
Kon 2, Ges 4, Rea 5, Str 2, Cha 4, Int 5, Log 4, Will 3, Edg 3
Ausweichen 2, Elektronik-Gruppe 5, Cracken-Gruppe 5, Pistolen 2, Wahrnehmung 4, Gebräuche 5, Verhandlung 4, Überreden 4, Verkleiden 4
Int. Kommlink (Werte: alle 5) mit einer großen Menge an gecrackten Programmen St. 5, inkl. Empathiesoftware St. 5
Walther Secura Kompakt (Smart), Kontaktlinsen m. IR, LV, Smart und Bildverbindung, kleine Nanitencreme-Verkleidung (+4W f. Verkleiden)
Gabe: Soziales Chamäleon; Handicap: Gesucht (Mitglied einer Terrorgruppe in Verbindung zu Kommando Konwacht

# Die Franzettis – eine Zelle des Organisierten Verbrechens für New Orleans

Kontemporär-okkultes Spielmaterial von Joachim Leibhammer

In der Unterwelt von New Orleans herrscht ein ziemliches Durcheinander, aber ein Mann ist gekommen, um dort aufzuräumen und sie komplett unter seine Kontrolle zu bringen. Naturgemäß trägt er im Zuge dessen erst einmal gewaltig zum Chaos bei...

Sein Name ist Nicola Franzetti und er stammt aus einer Organisation in Mittelitalien. Ausgestattet mit großen Ambition, einigen Finanzen, Verbindungen und einem geheimen, okkulten Verbündeten ist er nach New Orleans gekommen. Nachfolgend will ich einige Worte über ihn selbst, sowie seine Organisation und deren Finanzen verlieren.

Nicola selbst ist ein charmanter Italiener Anfang 40, eher robust gebaut. Er hat wenigstens 15 Jahre Erfahrung mit der Unterwelt und dabei schon so einiges organisiert und ist auch selbst schon tätlich geworden. Sowohl mit Schusswaffen (er liebt seine Benelli Schrotflinte) als auch im Nahkampf weiß er sich zu wehren. Durch seine Familie in Italien kann er sich Geld leihen, hat Zugang zu internationalem Schmuggel (insbesondere was Waffen und Drogen betrifft) und kann auch mal einen professionellen Killer oder dergleichen bestellen. Aus einer nicht ganz unangebrachten Paranoia heraus trägt er meist eine schusssichere Weste und wird meist auch von ein oder zwei vertrauenswürdigen Leibwächtern begleitet. Weniger offensichtlich ist seine okkulte Seite – er hat da mal ein paar alte Bücher gelesen und praktiziert bisweilen seltsame Rituale. Unter anderem erlauben diese es ihm, die Geister von Toten zu beschwören und zu befragen. Viel wichtiger aber ist, dass sie ihn in Verbindung mit dem Ding gebracht haben. Was das Ding genau ist, weiß er selbst nicht, eine Art Geist vielleicht, aber kein einfacher Verstorbener. Jedenfalls weiß das Ding Dinge. Und es spielt gerne mit Fleisch. Darum stellt Nicola ihm bisweilen Kadaver zur Verfügung. Dafür erweist ihm das Ding dann Gefallen. Beispielsweise indem es, einen Kadaver besetzend, loszieht um seine Feinde umzubringen oder zumindest in Angst und Schrecken zu versetzen. Dabei kann das Ding mit menschlichen Leichen genausoviel anfangen wie mit Tierkadavern. In den entsprechenden Kreisen geht schon die Mähr von der Teufelsdogge...

Dann wäre da noch Nigel Smith, Nicolas rechte Hand und Drogenkoch. Nigel ist ein älterer Schwarzer, der einmal Apothekengehilfe war. Dann fanden sich lukrativere Anwendungsgebiete für sein Fachwissen. Jetzt verschneidet er Heroin und kocht Crystal Meth. Er hat schon ein wenig ein schlechtes Gewissen, aber man verdient schließlich nicht in jedem Job 5 Riesen die Woche. Darüber hinaus organisiert er Nachschublieferungen für die Dealer auf der Straße. Mit Gewalt und Bandenkrieg hat er aber nicht viel zu tun. Harte Drogen nimmter er natürlich auch nicht, aber er raucht wie ein Schlot, trinkt wie ein Fisch und genießt meist ein bis zwei Joints täglich. Mit dem Geld finanziert er unter anderem seiner Enkelin das Studium.

Auf der Straße dealen etwa zwei Dutzend Leute für die Franzettis, wie man das Grüppchen mittlerweile nennt. Dabei arbeiten sie in Teams, mit einem Ausguck, einem Geldannehmer, einem Drogenübergeber und jemandem der ggf. Nachschub holt. Die meisten Dealer sind irgendwelche besseren Jugendlichen, in den schlechteren Viertel von New Orleans angeworben. In sozialen Kreisen, in denen die meisten von Sozialhilfe leben, verdienen sie so nicht schlecht, aber die meisten von ihnen versuchen kein allzu großes Risiko einzugehen. Dabei geht nur begrenzte Gefahr von der Polizei aus, die sich schwertut den Dealern etwas nachzuweisen, sondern von rivalisierenden Kriminellen. Es kann etwa durchaus mal vorkommen, dass man als Dealer der Franzettis aus einem vorbeifahrenden Wagen beschossen wird. Dennoch finden sich immer wieder bereitwillige Helfer.

Für Härtefälle unterhält Nicola auch einen Kader von hartgesottenen Vollstreckern. Die meisten von ihnen haben bereits eine Vorgeschichte voller Gewalt und jetzt werden sie dafür auch noch hervorragend bezahlt. Sie schüchtern Leute ein, passen auf Dealertrupps auf, haben teils auch führende Funktionen in der Organisation. Nicolas Leibwächter gehören auch zu diesen Leuten. Naturgemäß spielen sie eine wichtige Rolle in den aktuellen Streitigkeiten – sie sind es, die feindliche Dealer erschießen, oft aus fahrendem Wagen, sie erledigen Führungspersönlichkeiten feindlicher Gangs und Organisationen, sie schüchtern Zeugen ein oder beseitigen sie gleich ganz. Viele von ihnen haben früher mal als Dealer angefangen. Allerdings werden sie auch nicht ganz soviel eingesetzt, wie man meinen könnte, den Nicola hat ja auchnoch sein "Ding". Und dieses "Ding" kann man nicht erschießen und es verbreitet ferner auch mehr Schrecken als ein paar Kerle mit Knarren. Die genaue Zahl von Vollstreckern variiert natürlich aufgrund von Verletzungen, Todesfällen und Verurteilungen, aber meist hat Nicola etwa ein halbes Dutzend zur Verfügung.

Üblicherweise setzt ein Grüppchen Dealer an einem Tag etwa 80 bis 120 Portionen Drogen zu je etwa 10$ um. Das macht pro Grüppchen und Tag etwa 1000$ Umsatz, davon gehen vielleicht 400 für den Einkaufspreis des Stoffes drauf und etwa 200 bekommen die Dealer. Es hat 6 Grüppchen, also liegt der tägliche Gewinn insgesamt bei vielleicht 2400$. Im Monat macht das, bei 26 Tagen an denen gedealt wird, etwas mehr als 62000. Wenn man dann den Vollstreckern noch je 3 Riesen im Monat gibt, bleiben etwa 46 Riesen, die Franzetti selbst einstreichen kann. Einiges davon bleibt für Kontingenz, anderes wird gewaschen und teils auch an die Familie nach Italien weitergereicht.

# Bei Magister Hempel unterm Sofa

Eine Abenteueridee für junge Helden von Jan, http://www.malspoeler.de, lizensiert unter cc-by

Magister Hempel ist ein gewissenhafter Meister der arkanen Künste. Seine Bibliothek ist streng nach Themen und Alphabet geordnet und seine Gartenzwerge stehen in genauen geometrischen Formen, auch wenn diese im Dorf niemand erkennt. Darauf kann man sich genauso verlassen wie auf seinen alljährlichen Frühjahrsputz. Mit Hilfe seines Imps "Swiffi" und einigen Zaubersprüchen wird sein Turm auf Vordermann gebracht, doch Wechselwirkungen zwischen den Zaubern und der magischen Einrichtung sorgen dieses Jahr fürbesonders viele Probleme.

Am Morgen des ersten Tages bricht unbemerkt ein magisches Feuer im Keller aus, das alle Feuer im Dorf verstärkt. Erst als die Schmiede beginnt in Flammen zu stehen und es im ganzen Dorf nach verbranntem Essen riecht, deutet Rauch aus dem Magierturm auf die Ursache des Unglücks hin. Es gilt einen Flächenbrand bei der Schmiede zu verhindern und das Feuer im Keller durch Kältezauber oder feuereindämmende Rituale zu löschen. Der Magister führt seinen Frühjahrsputz jedoch unbeirrt weiter, bis am Abend eine Staubwolke ein seltsames Eigenleben beginnt und durch das bereits ruhige Dorf zieht. Jeder, der einen Teil von ihr einatment und danach einen heftigen Hustenanfall nicht unterdrücken kann, wird vom Verlangen gepackt zum Dorfbrunnen zu gehen und dort unaufhörlich Wasser zu trinken. Davon betroffen sind Mensch und Tier. Es kommt zu einem Gerangel und Schlägereien, wobei Verletzte in den Brunnen fallen könnten. Im Zweifel kann der Brunnen auch leergetrunken werden. Es gilt die Betroffenen ruhig zu stellen und neue Opfer zu vermeiden, bis die Wolke sich verzieht oder gezielt auseinander geblasen wurde.

Der Magister verspricht am zweiten Tag vorsichtiger zu sein. Im Laufe des Vormittags jedoch staut sich beim abstauben und heraus- und hereinschieben der magischen Folianten durch Swiffi arkane Energie im Gebäude an. Sie entlädt sich als der Imp in der Mittagspause den Ofen für das Mittagessen schürt, aus Angst vor weiteren Missgeschicken verzichtet Hempel auf magisch erwärmtes Essen. Swiffi verwandelt sich in ein übermenschlich großes, (ofen-) stahlbewehrtes Wesen aus glühendem Holz und ist von dem Gedanken getrieben dem Magister für diese Verwandlung und viel zu viele Stunden mühseliger Arbeit zu "danken". Ist der Riese gestoppt, verwandelt er sich in den Imp zurück, der demütig und fleißig wieder zu seinem Meister zurückkehrt. Dieser legt nun eine Pause für den Rest des Tages ein, damit nun endlich etwas Ruhe einkehrt.

Doch er kann es nicht lassen und setzt seine Arbeiten am dritten Tag dann doch fort. Dieses Mal jedoch unter dem hoch und heiligen Versprechen keinerlei Magie einzusetzen. Die gute Nachricht ist, dass dabei alles gut geht und der Frühjahrsputz endlich abgeschlossen ist. Von den Missgeschicken peinlich berührt, verspricht Hempel, alle Schäden zu bezahlen und als Entschädigung obendrein am nächsten Abend ein Feuerwerk zu veranstalten. Bis dahin werden alle magischen Restenergien des Putzens verschwunden sein. Besonders die jungen Dorfbewohner sind begeistert und alle verzeihen dem Magister.

Die Gefahr kommt allerdings aus einer ganz anderen Ecke. Während das ganze Dorf zu Versammlungswiese vor die Siedlung geströmt ist, nutzt eine Diebesbande aus den Wäldern die Gelegenheit, um in den Häusern Wertvolles und Essen zu entwenden. Ihr bärtiger Anführer Gernot Narbengesicht schreckt auch vor körperlicher Gewalt nicht zurück. Er ist allerdings kein Mörder. Und vielleicht lassen sich die Räuber ja auch mit dem Versprechen von Essen ohne Kampf zum Rückzug überreden.

Magister Hempel jedenfalls ist von den Vorgängen so erschüttert, dass er verspricht sich in seinen Turm zurück zu ziehen und die nächsten Monaten dem tiefen arkanem Studium zu widmen. Sein Ziel ist es, ein Ritual zu finden, dass die Staubablagerung in seinem Turm verhindert und er so keinen Frühjahrsputz mehr machen muss. Wenn das mal gut geht...

# DER FRÜHLINGSDIEB

## EIN STUFE 1-4 ABENTEUER FÜR DUNGEONSLAYERS VON JAN „ORTER“ DRAFFEHN (TEXT) UND CHRISTINE „FYRENA“ SCHÄFER (LEKTORAT UND ILLUSTRATION)

**AUFTAKT:** Die Gruppe sollte sich zu Abenteuerbeginn, am Ende des Monats Tauzeit oder zu Beginn des Monats Schauern, auf dem Weg nach Hainfurt (oder einem anderen Dorf der Freien Lande in der Nähe eines Waldes) befinden. Auf dem Weg dorthin wird ihnen auffallen, dass die Umgebungstemperatur immer weiter absinkt je näher man Hainfurt kommt, obwohl der Frühling bereits angebrochen ist. Hainfurt selbst ist eingeschneit und es tobt unaufhörlich ein Schneesturm, der für einiges Chaos sorgt. Der Dorfvorsteher Helleck Weißburg (Edelmann wie RvC. Seite 45) wird die Fremden darum bitten, in der Stadt zu helfen. Kommen die SC von Osten findet 2 Wegstunden vor Hainfurt bereits der Überfall aus *Szene 4* statt.

**VARIABLE DORFBESCHREIBUNG:** Hainfurt ist ein verschlafenes Bauerndorf an der Flussgabelung des Dolchstroms und Langstroms mit 15W20, aber wenigstens 120, Einwohnern. Die Gruppe wird hier neben W20/2+10 Bauernhöfen auch zwei Windmühlen und eine Hand voll Wassermühlen vorfinden. Aufgrund des miesen Wetters sind sie derzeit alle außer Betrieb. Der menschliche Dorfschmied bietet Eisenwaren und Waffen der Kategorie D (Preis wird mit dem W20 ermittelt: 1-4 50%; 5-8 -75%; 9-12 100%; 13-16 150%; 17-20 200% des Listenpreis). Das örtliche Lebensmittelgeschäft hat aktuell einen 300% Preisaufschlag auf die wenigen verbliebenen Waren. Der örtliche Krämer, mit dem Angebot aller Waren der Kategorie D, erhebt zurzeit 50% höhere Preise auf alle Waren. Ein kleiner Helia-Tempel der von vier Priestern (Stufe 1 Menschenheiler) betreut wird, findet sich am Marktplatz, direkt neben dem kleinen Rathaus, bietet allerdings derzeit keine Kräuter und Tränke zum Verkauf an. Weitere Wirtschaftszweige sind die derzeit ebenfalls schleppend laufende Fischerei und die Forstwirtschaft. Die Miliz des Ortes besteht aus W20/2+5 Mann (Dorfmiliz wie RvC. Seite 44). Das Gasthaus „Zum wühlenden Dachs“ sorgt für das leibliche Wohl und bietet Schlafplätze im Gemeinschaftsraum zu normalen Preisen.

Die Spielreihenfolge der Szenen 1 bis 5 ist beliebig

**SZENE 1 – TIMMY IST VERSCHWUNDEN:** Die Familie Wertel, die örtlichen Bäcker, vermisst ihren fünfjährigen Sohn Timmy, der mit seinen drei Geschwistern im Schnee spielen wollte. Zurück kamen nur die übrigen drei, die natürlich versichern, überall nach dem kleinen Timmy gesucht zu haben. Sie erklären wo die erlaubten Verstecke sind. Timmy versteckt sich entweder in einem Fass hinter der Taverne (1-5), dass mittlerweile wieder zugeschneit ist (Bemerken Probe -2 um seine Klopfgeräusche zu hören), auf dem Heuboden einer der Bauernfamilien (6-10), die wenig erfreut über die Anwesenheit der Fremden, und damit möglichen Diebe, sein wird. Außerdem könnte er von 1/SC+1 Goblins (11-20; GRW. Seite 113) in den nahegelegenen Wald verschleppt worden sein. Eine Probe auf Spuren lesen +2 alle 2 km für 4 km ist nötig, um das Lager der Goblins zu finden. Im Lager finden sich zwei Kisten Äpfel und 3W20 gedörrte Fische, Lebensmittel, die das Dorf dringend brauchen kann. Die Szene gilt als abgeschlossen, wenn Timmy gefunden und zu seinen Eltern gebracht wurde (lebend oder die sterblichen Überreste).

**SZENE 2 – HEILKRÄUTER FÜR DEN TEMPEL:** Dem örtlichen Helia-Tempel sind die Heilkräuter und Heiltränke ausgegangen, die dringend benötigt werden, um viele Erkältungen zu kurieren. Die Hohepriesterin, Petrella Matende, könnte die Gruppe um Hilfe bitten. Für jedes Heilkraut zahlt sie bereitwillig 12 SM, jeder Heiltrank ist ihr 12 GM wert. An anderen Tränken zeigt sie kein Interesse. Eine größere Menge getrockneter Heilkräuter hat der Müller Jenssen, der mit seiner Schiffsmühle vor dem Dorf auf dem Langstrom treibt, eingelagert. Vielleicht können die Charaktere ihn überreden (Feilschen-Probe, alle 24 Stunden wiederholbar) seinen Vorrat mit dem Tempel zu teilen. Der Abschluss der Szene erfolgt nachdem die SC dem Tempel 20 Heilkräuter oder 10 Heiltränke oder die Kiste von Jenssen gebracht haben

**SZENE 3 – AUF DER JAGD:** Aufgrund der knappen Lebensmittelvorräte scheint es unerlässlich auf die Jagd zu gehen. Der örtliche Jägermeister, Feren Doppelhorn, (Werte wie Wegelagerer RvC. Seite 48), könnte die SC darum bitten auf die Jagd in den Forst zu gehen. Alle W20/5 Stunden wird die Gruppe auf mögliche Jagdbeute stoßen (1-3: 2/SC Rehe [LK:5; PA:6; Laufen 7,5; 21 EP, flüchten sobald sie die SC bemerken]; 4-10 1/2SC Wölfe; 11-17 ein Keiler; 18-19 ein Bär, 20 eine Rotte Orks (2/SC), die durch den Wald streift). Diese Szene ist nach zwei Rehen/Wölfen oder einem Keiler/Bären, die von den SC bei Feren abgegeben werden, abgeschlossen.

**SZENE 4 – ÜBERFÄLLE:** Als ob das kalte Wetter nicht schon Kreuz genug wäre, werden die Dorfbewohner zusätzlich von ständigen Überfällen geplagt, die den Nachschub den Langstrom hinab aus Richtung Sturmklippe abschneiden. 1/SC Strauchdiebe (RvC. Seite 48) terrorisieren die Gegend. Die SC werden vom Dorfvorsteher rekrutiert und darum gebeten, als Kaufleute getarnt, das Dorf nach Osten zu verlassen. Nach 2 Stunden wird es langsam wärmer und die SC



erreichen die Schneefallgrenze. Die Strauchdiebe warten hier bereits in einem Hinterhalt auf die SC. Die Szene ist abgeschlossen, sobald die SC einen Beweis für das Ableben der Strauchdiebe vorlegen.

**SZENE 5 – LIEBESPAAR:** Die großen Bauernfamilien Merk und Vettenheim leben seit jeher im Nachbarschaftsstreit. Kein Familienmitglied weiß heute mehr, warum sie eigentlich streiten und wer den Streit einst von Zaun gebrochen hat. So ist es eher weniger glücklich, dass sich Marius, der älteste Sohn der Vettenheims, in die die hübsche Kelinda, die älteste Tochter der Merks, verliebt hat. Sie hegt die gleichen Gefühle für ihn, nur würden ihre Eltern ihr junges Glück niemals verstehen. Die SC könnten an dieser Stelle zwischen den Konfliktparteien vermitteln (Feilschen -6) oder den Verliebten einen Ort für heimliche Treffen organisieren. Des Weiteren besteht natürlich die Möglichkeit, dass die Verliebten sich dazu entschließen Hainfurt, auch aufgrund der Schneekatastrophe die es gerade erleben muss, für immer zu verlassen. Die SC könnten entsprechende Schritte in die Wege leiten. Diese Szene gilt als abgeschlossen, sobald sich das Liebespaar jederzeit, ohne elterliche Zwänge, sehen kann.



*„Man nennt mich Grotark Frostbart, Herr des Winters! Kniet nieder ihr Winzlinge“*

**SCHLÜSSELSZENE – DIE WURZEL ALLEN ÜBELS:** Nachdem die Gruppe 4 der 5 Szenen bewältigt hat kommt Helleck Weißburg sehr aufgeregt auf die Charaktere zu und wird ihnen mitteilen, dass einige Dorfbewohner eine unglaubliche Entdeckung gemacht haben wollen. Ein Eisriese, der mit seiner magischen Keule Schneestürme erzeugt, läuft im Norden des Dorfes, sichtlich verwirrt, seine Runden. Die SC können ihn quasi nicht verfehlen (Spuren Lesen +4) und treffen auf den recht kleinen Eisriesen Grotark. Die SC haben die Möglichkeit, den in Felle und Hörnerhelm gekleideten, Grotark zu überreden (Feilschen -2), wieder in die Gebirge zurück zu gehen, aus denen er kam. Leider ist Grotark nicht gerade der hellste und hat ein kleines Aggressionsproblem. Die Helden werden ihn sehr wahrscheinlich im Kampf besiegen müssen. Grotark hat die Werte eines Oger (GRW Seite 118, keine Fähigkeit *Umschlingen*, GH: 10, 136 EP), dessen Keule bei jedem erfolgreichen Angriff Eisschaden (mit Schlagen: 10) addiert wird.

*„Ihr Winzlinge wollt mich ärgern? Ihr bekommt meine Keule an die Rübe!“*

*„Wie? Ihr mögt keinen Winter? NIEMAND SAGT SO ETWAS ZUM HERREN DES WINTERS!“*

**ENDE DES ABENTEUERS:** Nachdem der Eisriese Grotark vertrieben oder besiegt ist, dauert es nur wenige Tage bis die Schneeschmelze soweit voran geschritten ist, dass die ersten Blumen zu blühen beginnen, die Bäume ausschlagen und Heilkräuter wachsen wieder. Das Dorf verfällt langsam aber sicher wieder in den normalen Alltag zurück, der Fischfang nimmt zu und die Saat wird ausgebracht. Die Preise der Händler fallen wieder auf den Listenpreis zurück und fahrende Händler machen wieder Halt. Helleck Weißburg wird jedem SC eine Belohnung von 4GM für jede erledigte Szene zahlen (5GM bei erfolgreicher Feilschen Probe) für jede Szene gibt es 20 Erfahrungspunkt, die Schlüsselszene bringt 40 Erfahrungspunkte. Zusätzlich erhalten die SC Erfahrungspunkte für die besiegten Gegner.

# MAGISTER FLORALS CHAOSLABYRINTH

### EIN DUNGEONSLAYERS ABENTEUER VON SIEGFRIED CORDES

In einer Taverne findet einer der SC einen fliederfarbenen Metallring unter dem Tisch. Bei näherer Betrachtung kann man das Wort „Frühling" auf dem Ring lesen. Sobald das Wort laut ausgesprochen wird, werden alle Personen im Umkreis von zwei Metern in Raum 01 teleportiert.

Bei diesem Gewölbe handelt es sich um das magische Labyrinth von Magister Floral. Er war großer Blumen- und Naturliebhaber. Seine liebste Jahreszeit war der Frühling, wenn die Natur wieder erwacht. Zum Spaß erschuf er dieses Chaoslabyrinth, um zu sehen, wie es Abenteurern gelingt, zu überleben. Sobald die SC einen Raum verlassen (egal durch welche Tür) wird mit einem W20 ermittelt, in welchen Raum die Spieler als nächstes gelangen (s. Raumüberschriften). Die Tür, durch die sie eintreten, kann der SL frei wählen. Die SC können den Raum aber nicht durch die Eintrittstür verlassen.

Betreten die SC einen Raum das zweite Mal, kommt die folgende Zufallstabelle für diesen Raum zum Tragen. Alle Räume werden aber so vorgefunden, wie sie beim ersten Mal verlassen wurden.

| Zufallsbegegnungen W20 | |
|---|---|
| 01 – 02 | Es regnet Blütenblätter |
| 03 – 04 | 1/SC Kobolde in Blättergewändern greifen an |
| 05 – 06 | Vogelgezwitscher ist zu hören |
| 07 – 08 | 1W20 GM wachsen an Krokusblüten |
| 09 – 10 | Magister Floral erscheint und beobachtet die SC neugierig |
| 11 – 12 | Angriff gefährlicher Blütenranken (Schlingwurzelbusch) |
| 13 – 14 | Aggressive Blütenpollen bringen die SC zum Niesen |
| 15 – 16 | Ein Schwarm Bienen greift an (Schwarmregeln) |
| 17 – 18 | undurchdringlicher Nebel erschwert die Sicht |
| 19 – 20 | leichter Regen setzt ein und ein Regenbogen erscheint |
| | |
| Außerdem ändert sich der Fußboden des Raums (W6) | |
| 1-2 | Der Fußboden ist normal |
| 3-4 | Die Decke ist der Fußboden |
| 5-6 | Die Wand der Eintrittstür ist der Fußboden |

#### 01 DER EINGANG

An der Wand steht: *„ Finde die Insignien der fünf Sinne, oder den Tod."* Darunter sind fünf Symbole

1. ein Quadrat mit einem Auge
2. ein Rechteck mit einer Nase
3. ein Kreis mit einer Hand
4. ein Achteck mit einem Ohr
5. ein Dreieck mit einem Mund

An der Nordwand hängen für jeden SC ein Rucksack mit 5 Fackeln und eine Kletterausrüstung.

#### 02 ( W20 -> 01-03 ) DAS SPRECHENDE MOSAIK

Auf dem Boden dieses quadratischen Raumes ist ein großes Mosaik, das das riesige Gesicht des zauberkundigen Magisters Lirael Floral zeigt. Sobald die SC den Raum betreten, werden sie von dem Mosaik angesprochen. Es berichtet höhnisch über das Sammeln der Insignien (5 Sinne), und dass das Labyrinth ein Zeitvertreib ist, um zu sehen, wie Gruppen hier überleben. Wer es nicht schafft, bezahlt mit dem Leben. Eine Bemerkenprobe (GEI+VE 8* -3) offenbart, dass der goldene Mittelstein des linken Mosaikauges lose ist.

#### 03 ( W20 -> 04-07 ) - DIE SÄULEN

In diesem rechteckigen Raum sind alle paar Meter die Spitzen von Säulen zu erkennen, die einen Durchmesser von ca. 1 Meter haben. Durch Springen (AGI+BE) kann man den Raum durchqueren. Schafft ein SC es nicht, fällt er zwei Meter tief und erleidet einen Sturzschaden. Über der Säule mit dem X hängt eine Flasche mit goldfarbenen Parfüm (Frühlingsduft) von der Decke.

#### 04 ( W20 -> 08-11 ) – DAS BASSIN

Auf dem Grund des Wasserbeckens in diesem kreisförmigen Raum liegt eine Hand aus Gold. Versucht ein SC sie aus dem Wasser zu holen, wird er von der Hand unter Wasser gezogen. Er kann sich selbst nicht befreien. Es gelten die Regeln für Ertrinken. Mögliche Befreiungsversuche: Becken umstoßen (KÖR+ST-4), Becken zerschlagen (Abwehr 15; LK 10), Wasser schöpfen (50 Einheiten; KÖR+GE +Bonus) mit der Hand (B 0), mit dem Hut (B+1) oder mit dem Helm B+2).

#### 05 ( W20 -> 12-15 ) – DIE FLÖTE

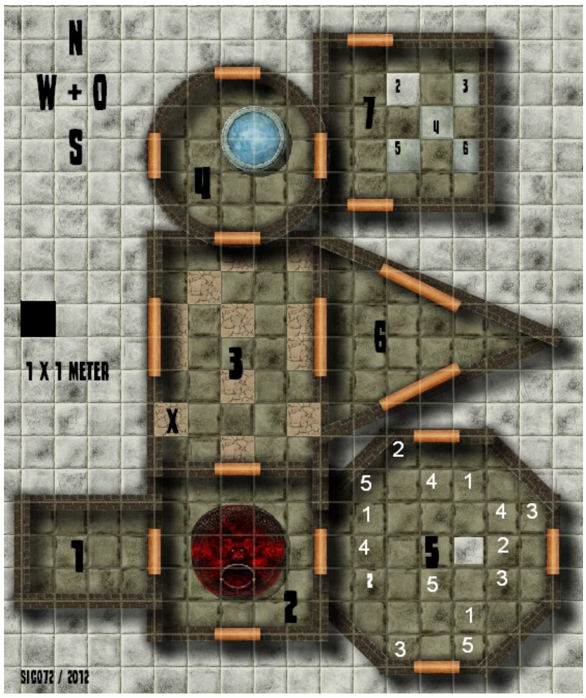
Sobald die SC den Raum betreten, fallen massive Gitter von der Decke und verschließen die Türen. In der Mitte dieses achteckigen Raums liegt auf einem steinernen Podest eine goldene Flöte. Auf dem Steinboden sind fünf Noten zu erkennen. Mit einer „Instrument Probe" (GEI+GE–PA) wird für jede Note ermittelt, ob ein SC die Tonfolge spielen kann. Wenn nicht, öffnen sich bei der ersten falschen Note die Bodenplatten bei 1, bei der zweiten bei 2 usw. bis 5 (Sturzschaden 2 m). Werden alle Noten richtig gespielt, öffnen sich die Gitter an den Türen wieder.

#### 06 ( W20 -> 16-19 ) - DER LAGERRAUM

Auf einem Tisch in diesem dreieckigen Raum stehen verführerische Dinge in einem Regal. 2 Heiltränke, ein Elfenschwert WB +2, ein Zwergenschild PA+2, Arm- und Beinschienen PA+1, 1 Helm PA+1, 1 Klettertrank, 1 Unterwasseratmungstrank und ein goldener Teller, der mit Blüten verziert ist. Werden die Sachen berührt, erscheinen aus dem Nichts 1/SC Skelette und greifen an.

#### 07 (W20 -> 20) - DER AUSGANG

An den Wänden stehen fünf Podeste mit den Symbolen aus Raum 1. Die Insignien müssen auf die richtigen Säulen gelegt werden. Wenn alle Gegenstände an ihrem Platz sind, erscheint ein Teleportfeld, das die SC wieder in die Taverne zurückbringt.



# ROMEKO UND JULIKA

Eine Dungeonslayers Liebesromanze von Siegfried Cordes

## DER AUFTRAG

Während einer Rast in dem kleinen Dorf Brikhaim werden die SC um Hilfe gebeten. Julika, die Tochter von Hetmann Wulgar, ist verschwunden. Die Fußspuren in Julikas Zimmer lassen darauf schließen, dass hier ein Ork am Werk war. Wulgar, selbst ein Orkjäger, kann nicht mitkommen und auch keinen Mann entbehren, um Julika zu suchen. Er rechnet mit weiteren orkischen Übergriffen auf das Dorf. Als Belohnung bietet er den SC 100 GM, wenn sie Julika lebend nach Hause zurück bringen. Das Lager der Orks soll 2 Tagesmärsche Richtung Norden liegen.

Auf dem Weg ins Orklager kommt es zu drei Zufallsbegegnungen (1W20):

| | |
|---|---|
| 01-02 | ein aufgescheuchter Bär greift an |
| 03-04 | das Skelett eines Humanoiden (BT: A,C,WN) |
| 05-06 | ein Rudel hungrige Wölfe (2/SC) greift an |
| 07-08 | ein Schmuckstück (1 SM) das Julika gehört |
| 09-10 | ein schlafender Oger mit einer Kiste (2W20 GM) |
| 11-12 | ein Einhorn läuft davon |
| 13-14 | das Netz einer Monsterspinne (sie greift bei Erschütterung an) |
| 15-16 | Spuren eines Riesen |
| 17-18 | eine Wasserquelle (Wasser bringt einmalig 5 LK) |
| 19-20 | Spuren, die in die Irre führen |

## DAS ORKLAGER

Auf dem Weg ins Lager werden die SC von einer Gruppe Orks (5/SC) gefangengenommen. Im Lager werden sie zu Brazgar, dem Häuptling der Orks, gebracht. Er beschuldigt sie, für das Verschwinden seines Sohns Romeko verantwortlich zu sein und mit den Bewohnern von Brikhaim unter einer Decke zu stecken. Romeko ist seit Tagen verschwunden. Nach einer Beratung beschließen die Orks den SC alle Schätze und Wertgegenstände abzunehmen. Sie bekommen sie erst wieder, wenn sie Romeko wieder lebend ins Orklager zurückbringen. Ein Orkschamane gibt den SC nach einer heftigen Vision unter Drogeneinfluss Hinweise, dass Romeko sich vermutlich in den nördlichen Bergen aufhält.

## DAS VERSTECK

Die nachfolgende Suche führt die SC zu einer alten Hütte in den Bergen. Dieser heruntergekommene Unterschlupf ist in einer kleinen Lichtung versteckt, so dass sie vom Hauptweg aus nicht gesehen werden kann.

### RAUM 1: DER EINGANG

Der Eingang ist mit einer Speerfalle (TW :8 Schlagen 15) gesichert. Am Boden befindet sich eine Geheimtür zu einem Gang, der hinter das Haus nach draußen führt und offensichtlich viel benutzt wird.

### RAUM 2: DAS LAGER

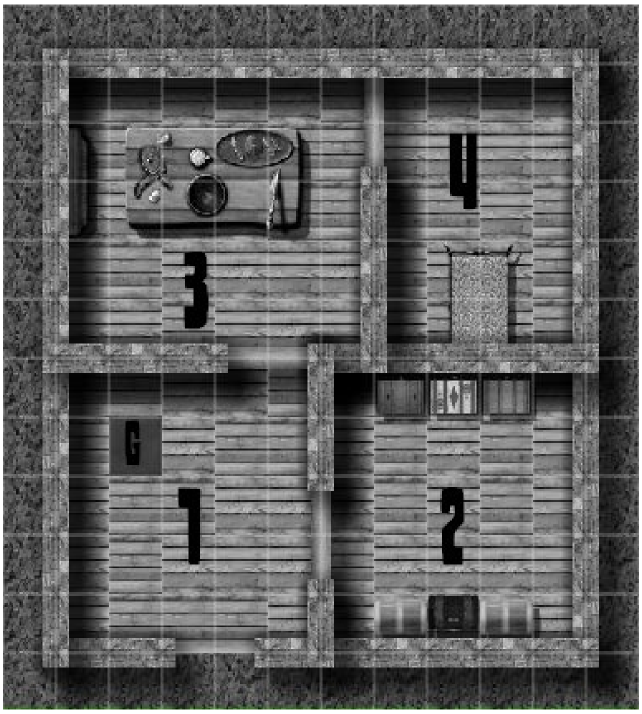
Hier lagern Lebensmittel für mehrere Wochen. Trockenfleisch, Fässer mit Wasser und Wein, Honig, Mehl usw. Alle Waren haben einen Gesamtwert von 50 GM.

### RAUM 3: DER WOHNRAUM

In diesem mit rustikalen Möbeln eingerichtetem Raum hält sich Romeko auf und fordert die SC auf aggressive Weise auf, das Gebäude zu verlassen. Versuchen die SC ihn zu beruhigen, lenkt er ein und führt sie in die Schlafkammer (Raum 4).

### RAUM 4: DIE SCHLAFKAMMER

In einem Doppelbett liegt Julika und wirkt verzweifelt. Auf Nachfragen berichtet sie von der Liebe zu Romeko und ihrer gemeinsamen Flucht. Die SC müssen versprechen, den Eltern der Beiden nichts zu erzählen, da schon zu viel Blut geflossen ist und eine Beziehung zwischen ihnen nicht geduldet werden würde. Erst dann kommen die Beiden mit zurück. Sollten die SC Romeko im Kampf getötet haben, wird Julika sich mit einem Dolch selbst das Leben nehmen.



# Dinge die Wachsen

Ein Mini-Rollenspiel in der Welt von J.R.R. Tolkien

von Stefan Droste

*Aber was uns wirklich am Herzen liegt ist Frieden und Stille und ein gutbestellter Boden. Denn nichts lieben Hobbits mehr als Dinge, die wachsen.*
– Bilbo Beutlin

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Hobbits aus dem Auenland, die sich im inneren Zwiespalt zwischen einem beschaulichen Leben daheim, und der Verlockung der Abenteuer in der Ferne befinden. Wie weit können sie wandern, ohne sich selbst zu verlassen?

## Die Spielregeln

Jeder Hobbit besitzt drei **Attribute**: *Körper*, *Geist* und *Seele*. Bei der Charaktererschaffung werden 3 Punkte frei verteilt, alle Werte von 0 bis 3 sind möglich. Gerät ein Hobbit in eine kritische Situation, muss er eine **Probe** auf ein passendes Attribut ablegen. Dabei wird für jeden Punkt in diesem Attribut ein Würfel geworfen. Gerade Zahlen zählen als **Erfolge**.

Der zu erreichende **Schwierigkeitsgrad** – d.h. die Anzahl der nötigen Erfolge – beruht auf der Entfernung zum Zuhause des Hobbits sowie der Fremdartigkeit und Gefahr des Ortes. Der Spielleiter kann den Schwierigkeitsgrad **modifizieren**, indem er mehr oder weniger Würfel werfen lässt als gewöhnlich.

Wenn die Anzahl der **misslungenen Proben**, die ein Hobbit während eines Abenteuers erleiden muss, die dreifache Anzahl seiner Felder übersteigt, will er augenblicklich nach Hause zurückkehren. Nur wenn er einen Attributspunkt opfert, kann er trotz **Heimweh** das Abenteuer zu Ende führen.

> **Schwierigkeitsgrade**: *1 – Hobbingen, 2 – Auenland, 3 – Bree, 4 – Wetterspitze, 5 – Trollhöhen, 6 – Moria, 7 – Düsterwald, 8 – Erebor, 9 – Cirith Ungol, 10 – Mordor.*

**Bonuswürfel** für Proben können durch einen Ausbau des heimischen Gartens erlangt werden (s.u.). Können dennoch für eine Probe keine Würfel geworfen werden, misslingt diese automatisch.

## Der Garten

Jeder Hobbit beginnt mit einem Feld vor seiner Wohnhöhle (*Smial*), dass er bestellen kann. Folgende Feldfrüchte können angebaut werden und geben die angegebenen Boni auf betreffende Attributsproben.

Kartoffeln = +2 Würfel *Körper*
Pfeifenkraut = +2 Würfel *Geist*
Zierblumen = +2 Würfel *Seele*
Weizen = +1 Würfel *Körper* und *Geist*
Hopfen = +1 Würfel *Körper* und *Seele*
Pilze = +1 Würfel *Geist* und *Seele*

Diese Boni symbolisieren zum Teil eine bessere Verpflegung für die Reise, aber auch das Bewusstsein, dass es einen heilen Ort gibt, an den man zurückkehren kann.

*Spezialwissen*

Im Laufe des Spiels können Hobbits jeweils eine der folgenden besonderen Landnutzungen erlernen. Diese nehmen ebenfalls jeweils ein Feld ein, liefern aber keine Bonuswürfel. Stattdessen erlauben sie es 1x/Abenteuer, eine Probe (inkl. aller Bonuswürfel!) zu wiederholen.

Milchkühe (*Körper*)
Bienenzucht (*Geist*)
Obstbäume (*Seele*)

> **Beispiele für Attributsproben**
> Körper: *Einen riesigen Humpen Bier trinken, weiter wandern als jemals zuvor, die Klingen mit wilden Orks kreuzen und überleben.*
> Geist: *Ein uraltes elbisches Rätsel lösen, eine Rede vor der versammelten Nachbarschaft halten, sich an einem Drachen vorbeischleichen.*
> Seele: *Das schönste Mädchen zum Tanz auffordern, nach Schicksalsschlägen nicht den Mut verlieren, einem bösartigen Zauber widerstehen.*

## Das Abenteuer

Jedes Szenario beginnt im **Frühling**. Wenn ein Spieler (noch) keinen Hobbit hat erstellt er nun einen. Die Hobbits bestellen dann ihre Gärten und entscheiden, was sie dieses Jahr pflanzen wollen. Hier können auch Kontakte gepflegt und Pläne für das neue Jahr geschmiedet werden.

Im **Sommer** ist Zeit für Unternehmungen. Beim Mittsommerfest (*Lithe*) kommen alle Hobbits zusammen und feiern, aber tauschen auch Neuigkeiten aus. Wagemutige Hobbits können sich nun um die Probleme ihrer Nachbarn kümmern oder sogar zu größeren Abenteuern aufbrechen.

> *Der Spielleiter kann in der Regel gängige Fantasy-Szenarien adaptieren, sollte aber darauf achten, den Fokus zumindest zu Anfang eher auf kleine, eben ländliche Geschichten zu legen.*

Wenn der **Herbst** kommt sollten die Hobbits allmählich wieder zu Hause sein um zu ernten. Hat der Hobbit ein Abenteuer glücklich überstanden bekommt er nun entweder einen zusätzlichen Attributspunkt zur freien Verteilung (Obergrenze bleibt jeweils 3) oder ein zusätzliches Feld zum Bestellen (Obergrenze sind 6 Felder pro Hobbit).

Im **Winter** geht das Jahr, und damit auch das Szenario zu Ende. Am Mitwinterfest (*Jul*) überdenkt jeder Hobbit sein Leben. Es werden dazu zunächst für seine gesamten Attributspunkte und anschließend für seine gesamten Felder entsprechend viele Würfel geworfen. Wenn die Felder-Probe gleich viele oder mehr Erfolge hervorbringt als die Attribute-Probe, wird der Hobbit sesshaft und scheidet aus dem aktiven Spiel aus.

Muss oder will er dennoch unbedingt weiter auf Abenteuer gehen, muss er einen Attributspunkt dafür opfern. Hat ein Hobbit alle seine Attributspunkte verbraucht wird er im nächsten Jahr zu alt oder zu müde sein zum Reisen.

# Hope Ends with You

## *Ein Dark-Future-Scenario von Sven Lotz*

*Stichwort: Chaos*

### Während der Energiekrise…

… versinkt die Welt im Kreuzfeuer des Dritten Weltkriegs. Nach 7 Jahren erbitterter Kämpfe bleiben nur verbrannte Landschaften und zerstörte Städte übrig. Allein New Harbor City (NHC) überlebt wegen ihrer Lage auf einer künstlichen Insel im Atlantik. Der Erbauer von NHC Damian Winter, steuert 2098 die Ostküste der USA an. Er ruft eine neue Gesellschaft aus, die nach seinen Idealen von Gleichheit und Verantwortung geformt sein soll.

### Zehn Jahre später…

… entpuppt sich die Zukunft, die Winter aufbauen will, als Goldener Käfig. Zwar leben die Einwohner von NHC und der kontrollierten Gebiete (Landside) relativ sicher, doch ihr Leben ist von permanenter Überwachung geprägt. Jeder Verstoß gegen das Gesetz wird mit harten Strafen geahndet.

### Der Widerstand formiert sich…

… im Untergrund der Landside. Doch auch NHC ist nicht ohne Widerstand. Die Menschen sehnen sich nach Freiheit. Eine Widerstandsorganisation gründet sich. Die Winterbreaker wollen das Joch brechen und einen politischen Frühling erzwingen.

### Die Rebellen…

… rekrutieren sich aus allen Schichten. Ehemalige Hafenarbeiter kämpfen neben Börsenmaklern und Ex-Polizisten. Allen ist nur ein brennendes Verlangen nach Freiheit gemein. Sie glauben daran, dass freie Männer und Frauen eines Tages das Land wieder aufbauen werden.

### Ein Unbekannter…

… führt die Winterbreaker an. Niemand hat ihn jemals gesehen, sicher ist nur, dass er Damian Winter nah stehen muss. Gerüchte sprechen von einem Mitglied des Rats. Die Winterbreaker erhalten ihre Aufträge über ein System von Mailrelais und Mittelsmännern.

### Die Agenten…

… beschaffen Waffen und Ausrüstung, bauen Bomben und Verteidigungsstellungen, führen Anschläge und Attentate aus. Oft ist nicht klar, welchen Zweck genau ihr Auftrag hat, die Winterbreaker können nur hoffen, dass ihr Anführer weiß, was er tut.

Doch nicht immer agieren die Winterbreaker auf offiziellen Auftrag, oft agieren sie nach eigenem Ermessen und versuchen einfach dem Regime so viel Schaden wie möglich zuzufügen.

### Das Regime…

… fußt auf der Kontrolle der elektronischen Kommunikation, auf einer starken Präsenz von Überwachungsdrohnen und Gardisten und nicht zuletzt auf der Ermutigung der Bürger sich gegenseitig zu verraten.

Die Gesellschaft NHCs ist nach dem sozialistischen Vorbild organisiert, ohne dass es jedoch eine Einheitspartei gäbe, Winter entscheidet als absoluter Herrscher.

### Die Winterritter…

… sind eine bis in den Tod loyale Truppe von Elitekämpfern, die Damian um sich geschart hat. Er entsendet die Ritter, wann immer ernsthafter Widerstand gegen sein System auftritt. Jeder Ritter hat weitreichende Befugnisse, die es ihm erlauben jeden Bürger auf der Stelle zu exekutieren.

### Damian Winter…

… wurde 2012 geboren und wuchs als Sohn von Hippies in den Apalachen auf. Er träumte schon seit seinen Jugendtage von einer Welt, in der die Menschen friedlich zusammen leben können. Sein Traum wurde mit dem Bau von NHC wahr. Fortan kontrollierte er sein Reich von den oberen Etagen des Midwinter Towers aus. Er lebt zurückgezogen und der einzige Kontakt mit der Öffentlichkeit sind seine regelmäßigen Ansprachen im TV.

### Der Rat der Fünf…

… ist die Versammlung der ersten fünf Anhänger von Damian Winter, die ihm um 2070 beim Bau von NHC unterstützten: Benita Heckard (Justiz), eine Unternehmerin aus Texas; Gen. a.D. Darren Bartolo (Verteidigung); Chandra Waterbury (Innere), eine führende Esoterikerin; Allan Pinette (Entwicklung), der Ingenieur, der NHC plante; Loraine Doyal (Wirtschaft), eine Investmentbankerin. Jedes der Mitglieder steht einem Ministerium vor und übernimmt die Alltagsgeschäfte, um die sich Winter anscheinend nicht selbst kümmern möchte.

### Die Welt…

… wie die Winterbreaker sie kennen, wird vom Kontrast zwischen den Ruinen der alten Ostküste dominiert und strahlenden Wunderwelt von NHC geprägt. Lange war NHC für viele ein Wunschtraum, doch heute schmeckt das fahle Licht, welches auf die Slums scheint bitter.

### In New Harbor City…

… lebt vor allem die Oberschicht, die es geschafft hat sich mit dem Regime zu arrangieren. NHC besteht aus 6 wabenförmigen Elementen, die miteinander verschweißt sind. Die mittlere Wabe beinhaltet die Regierungsgebäude und den Midwinter Tower. In den fünf angrenzenden Waben befinden sich Wolkenkratzer, die als Arkologien konzipiert sind. Die Penthäuser der Oberschicht über Atrien mit ausladenden Gärten, während in den unteren Stockwerken Geschäfte und Vergnügungsetablissements zu finden sind.

Eine siebte Wabe befindet sich immer noch im Bau. Nach Beobachtungen der Winterbreaker scheint es sich aber nicht um ein weiteres Wohngebiet zu handeln.

Lebenswichtige Einrichtungen wie die Trinkwasseraufbereitung, Kraftwerke und hydroponischen Farmen befinden sich im Untergrund der Stadt.

### Die Slums…

… sind die Heimat der meisten Arbeiter. Sie leben in einfachen Blechhütten, die sich zwischen marode Steinfassaden drängen. Die Slums werden reihum für einige Stunden durch die Kraftwerke NHCs mit Energie versorgt. Eine verlässliche Trinkwasserversorgung existiert aber nicht und auch die Kanalisation ist in vielen Bereichen  defekt.

Regelmäßig patrouillieren schwer bewaffnete Sicherheitskräfte die Gassen, während Überwachungsdrohnen laufend über den Slums schweben. Dennoch gibt es in den Slums eine Schattenwirtschaft, die durch die Duldung korrupter Beamten existieren kann. Die Schattenwirtschaft ist in der Hand mehrere Verbrecherbanden, die die Gebiete der

### Jenseits der Landside…

… erstrecken sich meilenweit verstrahlte Ruinen und verseuchtes Ödland durch das sich alte Straßen ziehen, die nur von Lebensmüden befahren werden.

## Abenteueraufhänger

Die Breaker sollen…

… einen Militärkonvoi entführen.

… einen Steuermast des Drohnennetzwerks sabotieren.

… einen hochrangigen Beamten exekutieren.

… einen Bombenanschlag auf einem Markt durchführen.

… eine Waffenlieferung in die Slums schmuggeln.

… Informationen von einem Spitzel in NHC besorgen.

… einen Verräter entlarven und ihn unschädlich machen.

… sensible Daten aus einem Server in NHC besorgen.

… einen Ganganführer aus dem Verkehr ziehen.

… ein Mitglied der Oberschicht entführen und verhören.

… eine Ruine im Ödland erforschen.

EIN DS-ABENTEUER IM RAHMEN DES GREIFENKLAUE & WÜRFELHELD WINTER-OPC 2012/13

# DER FRÜHLINGSERWACHEN DER MENSCHHEIT

ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR 3 – 5 CHARAKTERE DER STUFE 5-8

## HINTERGRUND

In der Zeit des Feuers dienten die Menschen den Zwergen und Elfen als Kriegssklaven. Doch dann erhoben sich die Menschen, angeführt von Alkonna, und warfen die Ketten der Sklaverei ab (vgl. Almanach von Caera). Ein neuer Frühling für die Menschen auf Caera begann.

## KAPITEL 1: EBENENTOR DURCH DIE ZEIT

Monat Bluehn im Jahre 1214 GF: Die SC wollen ein altes Höhlensystem von Goblins säubern. In einer Höhle mit elfischen Ornamenten an den Wänden stellen sie eine Gruppe von 10 Goblins und einem Goblinschamanen. Der Schamane hält einen seltsamen, mit silbernen Sternen bedeckten Stab in der Hand. Als der Kampf entbrennt, deutet der Schamane mit dem Stab auf die SC. Es öffnet sich vor Ihnen ein Ebenentor und saugt sie hinein.

## KAPITEL 2: FREMDE WELT IM DÄMMERLICHT

Die SC finden sich in einer Höhle wieder. Es ist exakt dieselbe Höhle mit den Elfenornamenten in der sie noch vor ein paar Sekunden waren, nur ist sie jetzt absolut leer und es ist keine Spur von den Goblins zu entdecken. Auch die anderen Gänge und Höhlen sind leer.

Wenn die SC die Höhle verlassen, herrscht ein dämmriges Licht und die Umgebung scheint fremd und verändert. Die SC können nun beginnen, die Umgebung weiter zu erforschen. Es gibt keine Anzeichen von Menschen. Es fällt aber auf, dass das Dämmerlicht unverändert anhält.

## KAPITEL 3: GEFANGENE DER ELFEN

Nach einiger Zeit erscheint ein Reitertrupp von 20 Elfen (mit Lanzen, Bogen und Netzen bewaffnet) und umringt die SC. Sie werden als aufständische Sklaven gefangengenommen und zur nächsten Elfengarnison gebracht. Dort werden sie in eine Zelle zu anderen Menschen gesperrt. Aus Gesprächen mit den anderen Gefangenen können die SC schließen, dass sie über 2600 Jahre in der Vergangenheit gestrandet sind.

In der Nacht wird die Garnison von aufständischen Menschen überfallen, welche die Gefangenen und auch die SC befreien.

## KAPITEL 4: BEI DEN AUFSTÄNDISCHEN

Der Anführer der Aufständischen, Gorman, ist bereit den SC zu helfen, er glaubt jedoch, dass der einzige, der ihnen helfen kann, in ihre Zeit zurückzugelangen Alkonna ist. Diese wurde jedoch von den Elfen gefangen genommen und wird in der Festung Sternenglanz festgehalten. Die SC sollen helfen, Akonna zu befreien. Während die Aufständischen die Elfen der Festung beschäftigen, sollen die SC in das Innere der Festung vordringen.

## KAPITEL 5: FESTUNG STERNENGLANZ

Während an den Toren der Festung wild gekämpft wird, gelingt es den SC in zum Hauptturm durchzudringen, in dem Alkonna gefangen gehalten wird.

(!) An diesen Stellen kommt es bei PW:10 zu einer Zufallsbegegnung mit **4 Elfen-SPÄ** (Stufe 3, Lederpanzer, Kurzbogen + Kurzschwert)

### RAUM 1: DRACHENSAAL

Die Wände dieses Raumes sind mit farbenprächtigen Mosaiken geschmückt, welche die neun Urdrachen zeigen. In elfischer Ornamentschrift stehen unter den Drachen ihre Namen. In dem Raum halten sich **4 Gargylen** (GRW S.112) auf, die die SC sofort angreifen.

### RAUM 2: WACHKAMMER

In dem Raum befinden sich 4 Elfen-KRI (Stufe 2, Lederpanzer, Helm, Schwert).

### RAUM 3: MAGAZIN

In dem Raum werden in Ständern und Regalen Waffen und Rüstungen der Elfen aufbewahrt. Sobald die SC einen Gegenstand berühren erscheinen **4 Fliegende Schwerter** (GRW S.112). Bei Intensiver Suche (Suchen-Probe), wird ein mag. Langschwert +2 mit Verletzen II gefunden.

### RAUM 4: WÄCHTER

Die Tür zu dem Raum ist verschlossen (LK:15; Abwehr:20; SW:4). Der Raum selbst ist mit schwarzen Basalt ausgekleidet in der Mitte des Raumes hält ein **Eisengolem** (GRW S. 113) Wache.

### RAUM 5: RÄTSELTÜR

Der Raum ist mit elfischen Wandmalereien geschmückt und führt auf eine schwarze Tür zu in deren Mitte ein großer Rubin eingesetzt ist. Wenn sich die SC auf 4 Meter nähern, wird ihnen telepatisch folgendes Rätsel gestellt:

*Er schwingt sich empor im Dämmerlicht*
*Feuer aus seinem Rachen bricht.*
*Einer der Neun aus alter Zeit.*
*Gelb leuchtet auf sein Schuppenkleid.*

Antwort: Vrangorra (Gelber Urdrache)

Wenn die SC keine Antwort nennen und, versuchen die Tür zu öffnen oder gar einzuschlagen (LK:40, Abwehr: 25), schießen Feuerlanzen mit Zielzauber: 14 aus dem Rubin. Wird die richtige Antwort genannt, öffnet sich die Tür. Der SL kann den SC bei einer gelungenen Wissensprobe Hinweise zur Lösung geben.

### RAUM 6: GEFÄNGNISZELLE

Die Zellentür ist verschlossen (LK:10; Abwehr:20; SW:4). In der Zelle wird Alkonna gefangen gehalten.

### ELEMENTAR-FALLEN

An den markierten Stellen sind kleine Symbole der Elemente in die Bodenplatten geritzt (Bemerken-2). Sobald die Platte betreten wird, wird die Falle ausgelöst.

2 Meter vor und hinter der Bodenplatte lodert eine Feuerwand empor. Aus den Feuerwänden lösen sich **2 Feuerelementrare I** (GRW S. 110) und greifen die SC von beiden Seiten an. Die Feuerwände verursachen 1W20 Schaden, wenn sie durchsprungen werden.

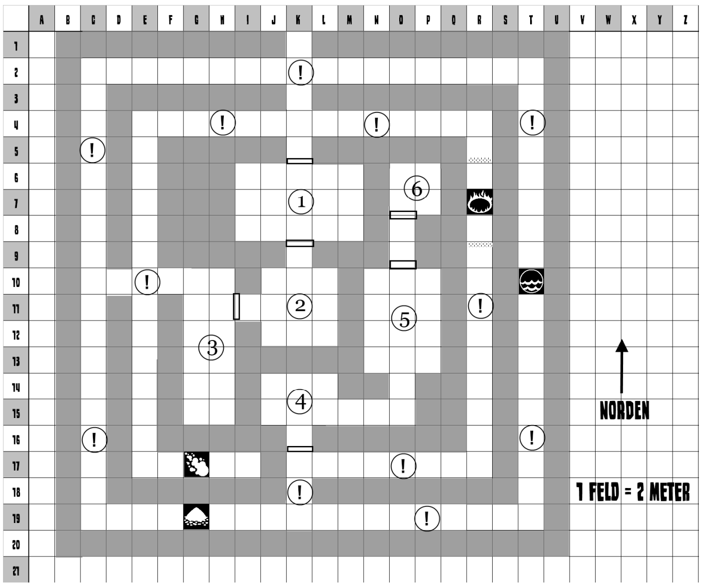
Unter der Bodenplatte öffnet sich eine 3 Meter tiefe Fallgrube, die zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist (kein Sturzschaden). Im Wasser befindet sich ein **Wasserelementar II** (GRW S. 111) der sofort angreift. Im Wasser erhalten die SC –3 + TW: Schwimmen auf alle Aktionen.

Beim Auslösen entsteht eine Gaswolke im Gang. Wem eine Probe AGI+BE misslingt, erhält für 10 Runden -2 auf alle Aktionen, da er zuviel Gas eingeatmet hat und Hustenanfälle bekommt. Aus dem Gas formt sich ein **Luftelementar II** (GRW S. 111).

Wird diese Bodenplatte berührt, verwandelt sie sich in ein 2x2 großes Treibsandfeld. SC können sich mit eine Probe KÖR+GE daraus befreien ansonsten versinken sie bis zu den Oberschenkeln (Laufen:0, alle Aktion -1). Ein **Erdelementar I** (GRW S. 110) entspringt dem Treibsand.

## KAPITEL 6: RÜCKKEHR

Nach seiner geglückten Befreiung möchte Alkonna nun seinerseits den SC helfen. Wenn die SC ihm von dem Sternenstab des Schamanen berichten, erzählt Alkonna ihnen, dass er einen solchen Stab bei einem seiner Angriff auf die Elfen erbeutet hat und übergibt ihn den SC. Mithilfe des Stabes lässt sich in der Höhle mit den Ornamenten wieder ein Ebenentor öffnen. Wenn die SC dies durchschreiten befinden sie sie plötzlich wieder zwischen den völlig überraschten und verschreckten Goblins ...




## ENDE DES ABENTEUERS

| KAMPF | (BESIEGTE EP/SC) EP |
|---|---|
| ROLLENSPIEL | 0-20 EP |
| BEFREIUNG ALKONNAS | 120 EP |
| RÄTSEL GELÖST | 25 EP |
| RÜCKKEHR IN DIE EIGENE ZEIT | 50 EP |

DUNGEONSLAYERS FANWERK